

01 98
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr/140/ptas 850
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
Große Weihnachtsverlosung: über 500 PREISE
N64
Live aus Tokio:
SPACEWORLD
10 Seiten
Nintendo Messe
★ Nintendos Disk Drive
★ Zelda 64
★ Yoshi´s Story
★ F-Zero 64
N64
Endlich ein Volltreffer?
FIFA ´98
PS
Geniale Gax & gute Grafix!
GEX 3D
PS
Der helle Jump'n-Run Wahnsinn!
Skullmonkeys
4 391062 305803 01

# Another World

In Nippon ist irgendwie alles anders, wie die nicht-japanische Fraktion Eures VG-Teams (hier speziell unser Beat'em-Up-Ralph) anläßlich des Besuchs bei Raizing, dem Programmierteam von **Bloody Roar** für Hudson Soft, erstaunt festgestellt hat. Unser Spezialist für solche Fälle, Tet, war aufgrund des **RE Director's Cut**-Tests für zwei Wochen unabkömmlich, und so wagte Gaijin Ralph das Abenteuer Tokio, um schon nach wenigen Stunden resigniert erkennen zu müssen, daß er seine Englisch-Kenntnisse getrost im Koffer am Flughafen hätte abstellen können, denn außer einem holprigen "Wellcum, Sir" hinterm Hotel-Counter (Preis: knapp DM 300,– für eine etwa acht qm große Besenkammer ohne Frühstück!), bekommt man in der quirligen Metropole keine bekannten Wortfetzen mehr zu lesen oder zu hören und fühlt sich irgendwie zu Recht als Analphabet. Auch sonst steckt die Hauptstadt des Ostens, so die wörtliche Übersetzung von Tokio, voller Widersprüche, die aber gerade ihren Reiz ausmachen: Während laut Reiseführer schon mal die Einfuhr des Sterns für Aufruhr sorgte, tollen andererseits Kids durch die Animé-Pornoläden im Elektronik-Mekka Akihabara und kaufen sich die neuesten Streifen. Bei uns auch undenkbar: Junge Damen spielen ebenso enthusiastisch (und gut!) Beat' em Ups à la **Tekken 3**, oftmals sogar authentisch kostümiert in den Szene-Arcades, und servieren das männliche Geschlecht schon mal eiskalt ab. Daß schließlich die Addressen in Tokio nicht nur bei der westlichen Besucherschaft, sondern auch bei der einheimischen Taxi-Gemeinde für heillose Verwirrung sorgen (wir fuhren fünfmal an der Zentrale von Hudson Soft vorbei), beruhigt dann doch etwas. Die Zielangabe 3-1-1-Shinjuku-Ku kennzeichnet z. B. im Stadtteil Shinjuku-Ku den ersten Unterbezirk im dritten Bezirk und dort das erste errichtete Gebäude. Alles klar, oder? Aber über so etwas wundert man sich schon nicht mehr, nachdem man in der U-Bahn neben einer adretten Teenagerin gesessen ist, die eifrig einen 500 Seiten dicken Katalog über automatische Waffen studierte. Apropos Waffen: Glück muß man haben, und so konnte ich als alter **Samurai Shodown**-Veteran in einer exklusiven Ausstellung über das japanische Schwert im Nationalmuseum im Ueno-Park, die nur alle 50 Jahre stattfindet, vor Ort meinen Horizont hinsichtlich Vielfalt und Design fernöstlicher Klingen erweitern. Weitere Anekdoten gibt's für Interessierte im großen Bericht über den Hudson-Besuch zu lesen.

**Eure weitgereiste VG-Crew**

*Großer Andrang bei der Power-Rangers-Live-Show in Korakuen.*

*Tokio Tower (Shiba) bei Nacht (333m) und der Tempel der vier Elemente Feuer, Wasser Erde und Luft in Asakusa.*

*Street Fighter 2 - Variante als Ersatz für's Fitneßstudio: An die Hämmer!*




*Auf der Capcom-Party zum 10.Geburtstag von Mega Man.*



92 SKULLMONKEYS (PS): Nun haben wir Euch ja lange genug mit versteckten Andeutungen, Wortspielchen und Vorabberichten auf die Folter gespannt. Endlich ist Skullmonkeys fertig, und diesen Monat erfahrt Ihr durch unser Testurteil auch, was dran ist, am Clayman-Hype.



26 ACCLAIM SPORTS SOCCER (N64): Für April hat Acclaim große Fußballpläne in Vorbereitung!

94 GRAND THEFT AUTO (PS): Obwohl der neueste DMA-Streich grafisch eher unter die Gürtellinie zielt, haben die kreativen Schotten mit ihrer Car-Napping-Simulation genau unseren Spaßnerv getroffen. Erst anschnallen, dann lesen!

42 GEX 3D (PS): Kein schnöder Nachfolger verbirgt sich etwa hinter dem amphibiösen Namen, sondern ein völlig neues Spiel. Gex 3D will mehr ein 32-Bit-Mario, als ein 2D-Plattformhüpfer sein.

36 BLOODY ROAR (PS): Wie im Editorial zu lesen, ist nicht nur Tet diesen Monat weitgereist. Ralf durfte die Entwickler dieses außergewöhnlichen Hudson-Beat'em-Ups vor Ort besuchen und ist begeistert zurückgekehrt.

20 NHL FACE OFF '98: (PS): Jubel nicht nur bei den Polygonspielern aus Philadelphia, berechtigter Jubel auch bei Sony und in unserem Testlabor...

## NEWS



## WETTBEWERB






## TIPS + TRICKS



**10** *TOKIO MESSE '97: Die "Shoshinkai" hieß dieses Jahr zur Abwechslung "Nintendo Spaceworld" und bot viele aufregende Neuigkeiten. Big N stellte dort unter anderem sein Disk Drive, eine Game-Boy-Kamera, den GB-N64-Adapter und viele andere verrückte Neuheiten vor.*

**46** *FORSAKEN64/FORSAKEN (N64/PS): Was auf den ersten Blick wie ein dreister "Descent"-Klon ausschaut, entpuppte sich schon nach der ersten Einspielphase als intelligenter 3D-Action-Shooter aus dem Hause Probe/Acclaim. Dies ist Teil 1 eines über mehrere Ausgaben verteilten Work-in-Progress-Features.*

**88** *FIFA '98: Road to World Cup (N64): Wenn unseren Ralf nicht alles täuscht, dann hat's EA dieses Jahr tatsächlich verstanden, die größten Patzer des enttäuschenden Vorjahreskickers bei der N64-Version zu beheben. Wie gut das zweite FIFA 64 wirklich ist, verrät unser großer Zweiseitentest.*



## RUBRIKEN



*RASCAL (PS): Obschon der kleine Käppiträgerheld eher eine jüngere Zielgruppe ansprechen dürfte, erfreut Rascal auch ältere Spieler, wie uns, durch aufwendige Lichteffekte und detaillierte Hintergrundgrafiken. Wer mehr davon sehen will, blättert einfach vor zu Seite...* **48**



## TEST





## Arkanoid Returns PSX




Ballspielen auf eine etwas andere Art.

Es gibt Spielideen, die sind banal und fesselnd zugleich: Neben Ataris Ur-Breakout gehört auch das unterhaltsame Arkanoid zu diesen Spielhallen-Evergreens. Arkanoid Returns ist der offizielle Automatennachfolger, der vor gut elf Jahren sein Hallendebüt feierte. Hemmungslose Verehrer des Taito-Klassikers dürfen sich nun auf ein gelungenes PlayStation-Remake freuen. Mit Dreh-Paddle (nur in Japan erhältlich) oder Joypad räumt Ihr mit einer Schläger/Ballkombination mauerartig angeordnete Spielsteine der Reihe nach ab. Neue Extras wie Energie-Blocker, zischende Plasmabälle und extrabreite Superschläger unterstützen Euch bei der spannenden Abräumaktion. Ebenfalls dabei: Ein Level-Editor und Zwei-Spieler-Mode, die für zusätzlichen Spielspaß sorgen.

## Timeshock PSX

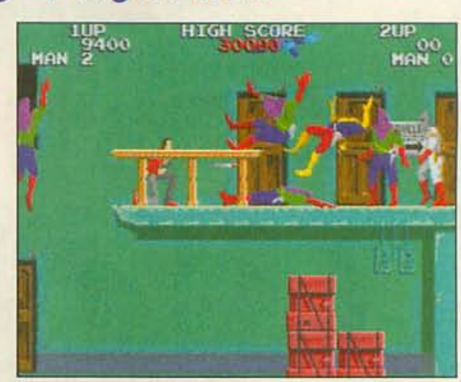



Flippern ohne Reue: Timeshock für die PSX!

Durch ausgeklügeltes Tisch-Desgin und gerenderter Spielfeldoberfläche konnte bereits der **Pro Pinball**-Vorgänger (PlayStation und Saturn) überzeugen. Mit leicht verbesserter Grafik-Engine und neuer Spiel-Thematik veröffentlicht Empire in Kürze eine neu aufbereitete Stahlkugelsimulation. Daß es wieder unzählige Bonus-Targets, Loops, Rampen, Pins und eine Multiball-Funktion gibt, versteht sich fast von selbst. Ein physikalisch korrektes Laufverhalten der Silberkugel runden den vorerst glänzenden Gesamteindruck ab. Flipper-Fans, die nach neuem Futter lechzen, sollten schon mal das Sparen anfangen.

## Namco Museum Encore PlayStation

Nachdem die Oldie-Serie mit **Vol. 5** bereits offiziell abgeschlossen ist, schiebt Namco eine Extra Museums-Ausgabe nach. Zu den interessantesten Highlights der sieben enthaltenen 1:1-Umsetzungen zählt sicherlich das bleihaltige Agenten-Adventure **Rolling Thunder** und der Vertikal-Shooter **Dragon Saber**. Als eher mäßige Namco Innovationen befinden sich noch die Arcade-Titel: **Wonder Momo, King&Ballon, Motos, Rompers** und **Skykid** auf der CD. In Japan wird die Encore-Edition in einer luxuriösen Sammelbox ausgeliefert, die zusätzlich ein Aufbewahrungs-Plätzchen für alle zuletzt erschienenen Museums-CDs bietet.




Der Automaten-Klassiker schlechthin: Rolling Thunder befindet sich auf der Encore-Edition.

## Super Pang Collection PlayStation




Oldie-but-Goldie: Pang-Fans dürfen sich auf eine unterhaltsame Capcom-Sammlung freuen.

Einige werden **Pang** und seine Sequels vielleicht noch aus der Spielhalle kennen. In **Super Pang Collection** hat Capcom alle drei Automaten-Originale (Pang, Super Pang und Pang 3) auf einer CD vereint. Das grundlegende Spielprinzip blieb dabei in allen drei Varianten unverändert. Ihr dirigiert eine mit Harpune bewaffnete Spielfigur nach links oder rechts, um ständig auf und ab hüpfende Ballons zu zerpiksen. Wird einer der bunten Bälle getroffen, zerspringt er in zwei kleinere, die sich nach erneuter Teilung endgültig auslösen. Trotz des antiquierten Spielprinzips macht die Ballonknallerei alleine oder zu zweit einen Heidenspaß.

## Williams Arcade Classic Vol. 2 PlayStation

Ein weitere Kollektion aus den Pioniertagen der Videospielgeschichte ist mit Williams Arcade Classic Vol. 2 unterwegs. Unter den mit zahlreichen Hintergrundinformationen versehenen Spielhallen-Adaptionen befinden sich diesmal Williams-Klassiker wie **Moon Patrol, Joust 2, Tapper, Burger Time** und **Blaster**. Im Grunde bietet auch diese Sammlung nichts Innovatives, was für echte Hardcore-Oldie Fans natürlich völlig irrelevant ist. Der deutsche Vertriebs-Partner GT-Interactive plant auch eine PAL-Version der Sammlung herauszubringen.




An Moon Patrol von Atari Games werden sich noch die meisten Opi-Zocker erinnern können.

## Namcos New Fighting Game PSX/Arcade



Mächtig beeindruckend sehen die ersten Bildschirmfotos des neuen Namco-Prüglers aus.

Unter oben genanntem Arbeitstitel werkelt das talentierte **Soul Blade**-Team gerade an einem neuen 3D-Prügler auf System 12-Hardware-Basis. Das Spiel verbindet waffenstarrende Polygon-Kämpfer mit **Tekken 2**-verwandten Martial Arts-Spezialisten. Grafisch hinterläßt der mit faszinierenden Licht- und Shading-Effekten gespickte Prügler schon jetzt einen exzellenten Eindruck. Das Spiel wird wie üblich zuerst in den Spielhallen erscheinen und später auf das PlayStation-Format umgesetzt. Wir halten Euch auf dem Laufenden! ws

# NINTENDO Spaceworld ´97



**Die mit Spannung erwartete Nintendo-Messe offenbart eine neuartige systemübergreifende Marktstrategie des Spielegiganten. Fast zwei Jahre nach Einführung des Nintendo 64 in Japan wird erstmals deutlich, welches Potential in diesem Konsolensystem steckt.**




*Das Disk Drive, wie es leibt und lebt.*




*Die Besucher mußten vor allem Geduld, sowohl am Eingang als auch an den Displays, mitbringen.*



*Wegen tumultartiger Szenen im Eingangsbereich mußten die Eintrittskarten am zweiten Tag verlost werden (Fachbesucher waren ausgenommen).*

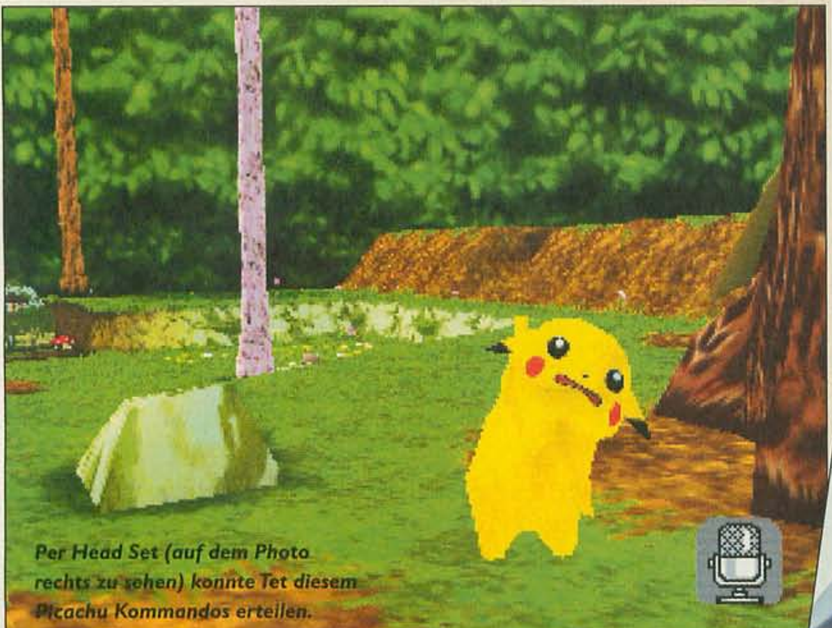
Naßkalter Nieselregen überflutet das Messegelände in Makuhari am Morgen des 21.November 1997. Es ist, als ob der graue Himmel die derzeitige Marktsituation von Nintendo mehr oder weniger treffend charakterisiert: bedeckt und leicht unterkühlt. Anders als im letzten Jahr, wo noch die ehemalige japanische Handelsvereinigung der Spielzeughersteller "Shoshinkai" die Position des Veranstalters inne hatte, findet das große Fest diesmal in den Hallen 9 bis 11, direkt gegenüber dem World Business Garden statt – etwas abgelegen von den Haupthallen des Japan International Convention Centers. Eine leicht irritierte Menschengruppe durchstreift das Gelände, auf der Suche nach den Einlaßpforten in Halle 9. Der diesjährige Veranstalter Nintendo hatte es nämlich versäumt, den Weg bis zu den Eingängen ausreichend zu beschildern. Ein Anzeichen der Orientierungslosigkeit? "Immerhin ist es das erste Mal, daß wir als alleiniger Veranstalter dieser Messe agieren" – entschuldigt sich Yasuhiro Minagawa, seines Zeichens PR Assistant Manager von Nintendo Japan. Es ist ein Neubeginn in vielerlei Hinsicht. Erstmals wird hier auch deutlich, welche Möglichkeiten in dem Nintendo 64-System überhaupt stecken. Das Hauptaugenmerk richtet sich natürlich auf das 64 DD-Laufwerk, das die speichertechnischen Probleme von Modulspielen beheben soll. Zwar hat sich der Erscheinungstermin – mehr oder weniger erwartungsgemäß – um drei Monate auf den März 1998 verschoben, doch dafür birgt dieses Zusatzgerät eine Fülle von Leckereien, die nicht nur für Nintendo 64-, sondern auch für Game Boy-Besitzer interessant sein dürften.



Hier seht Ihr Picachu in „Picachu Genki Dechu", der 64-Bit Variante des Game Boy-Hits „Pocket Monsters".




So sieht die Disk von Pocket Monster Stadium (siehe oben) aus.

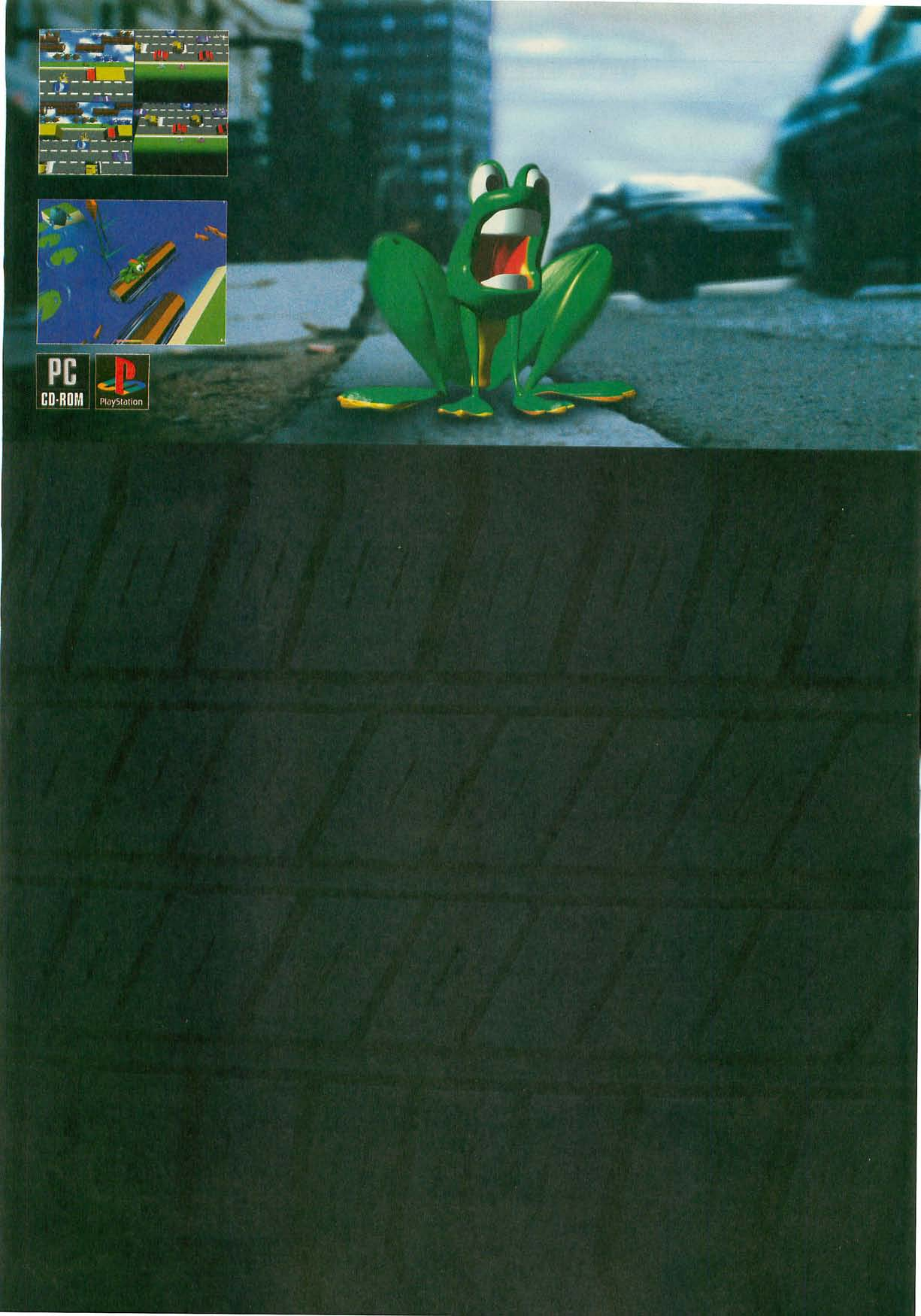


Per Head Set (auf dem Photo rechts zu sehen) konnte Tet diesem Picachu Kommandos erteilen.

Japaner können per Head Set bald mit ihren Monstern sprechen.

Das Schlagwort lautet **Pocket Monster**. Dieses Game Boy-Rollenspiel, das in Japan seit knapp zwei Jahren mit rund acht Millionen verkauften Einheiten ein Dauerbrenner ist, beinhaltet eine Monsterzucht-Simulation, ähnlich dem *Tamagotchi* von Bandai, nur mit dem Unterschied, daß man die großgezogenen Monster per Game Boy-Linkkabel gegeneinander antreten lassen kann. Für diesen absoluten Hit-Titel stellt Nintendo eine Reihe von Spieletiteln und Zubehörteilen vor. **Picachu Genki Dechu** (was frei übersetzt "Picachu feels good" bedeutet) und **Pocket Monster Stadium** sind die 64 Bit-Varianten von *Pocket Monster*, mit denen sich die auf dem Game Boy erstellten Monster-Daten speichern und weiterverarbeiten lassen. Zu *Picachu Genki Dechu* wird es eine Hardware-Erweiterung geben, die es erlaubt, **Befehle per** digitaler **Stimmerkennung** einzugeben. Dieses Head Set setzt sich zusammen aus einem Kopfhörer, Mikrofon und dem Sprach-Analyzer und wird an den Joypad-Eingang des Nintendo 64 angeschlossen. In der Messe-Version konnte man damit ein *Picachu*-Monster unter anderem durch den Wald dirigieren und Gegenstände sammeln oder Zaubersprüche üben lassen. Ist die Zeit reif, können großgezogene Charaktere entweder in das Game Boy-*Pocket Monster* wieder zurückgeführt oder in die *Pocket Monster Stadium*-Software exportiert werden. Hier finden in einem dreidimensionalen Stadium die Kämpfe statt. Natürlich ist es ebenso möglich, Monster die auf dem Game Boy erzogen worden sind, direkt in das 64 Bit-Stadium einzulesen. Die Konvertierung der Daten erfolgt über das ebenfalls neu vorgestellte **64 GB Pack**, mit dem die Daten vom Game Boy-Modul direkt geladen beziehungsweise ausgegeben werden. Diese batteriebetriebene Zusatzhardware wird – ähnlich wie das Rumble Pack – einfach in den Modul-Schacht des Analog-Controllers hineingesteckt. Wenn menschliche Gegenspieler verfügbar sind, dürfen diese ebenfalls ihre eigenen Game Boy-Module per 64 GB Pack anschließen.

Die dritte Software, die im Zusammenhang mit *Pocket Monster* präsentiert wurde, heißt **Pocket Monster Snap** und beinhaltet ein Fotoalbum-Konstruction-Kit. Die Hauptaufgabe besteht darin, daß Ihr als Naturfotograf auf einem riesigen Areal Bilder von Monstern schießt. Je nach Bildqualität und Motiv werden Punkte vergeben, ähnlich wie bei den Fotoexkursions-Missionen in *Pilot Wings 64*. Hierbei ist noch unbestimmt, inwiefern der Titel in das System integriert werden


PC
CD-ROM
PlayStation




Das „64 GB Pack" wird wie Euer Rumble Pack in den Joypad-Slot reingeschoben.

Mit dem „64 GB Pack" können Game Boy-Pocket Monster auf das N64 übertragen werden.

Die Capture Cassette wird benötigt, um Daten, die Ihr per Videokamera aufgenommen habt, zu importieren.

Die Mario-Artist-Serie besteht aus den drei ("Spiele")-Titeln Talent Maker, Picture Maker und Polygon Maker.

soll. Der derzeitige Hype mit *Pocket Monster* wird natürlich auf dem Game Boy weitergeführt. Neben den bereits bestehenden *Pocket Monstern* – Green, Red und Blue, die sich in den Quests und dem dazugehörigen Repertoire der Monster unterscheiden, sollen im März mit Silver und Gold zwei weitere Varianten erscheinen. Das zweite, und für den nicht-japanischen Markt zugegebenermaßen interessantere Projekt von Nintendo ist die **Mario Artist**-Serie, die ein system- und medienübergreifendes Konzept beinhaltet. Auf der Nintendo Spaceworld '97 wurden diesbezüglich jeweils vier Software- und Hardwarekomponenten vorgestellt. Fürs Nintendo 64 werden zunächst im Juni drei Titel erwartet: **Talent Maker**, **Picture Maker** und **Polygon Maker**. Diese drei Komponenten bilden den Kern eines Systems, das es erlaubt, Bild- und Videoelemente auf dem Nintendo 64 und dem dazugehörigen DD-Laufwerk beliebig zu integrieren. Der Talent Maker dient in erster Linie dazu, Polygoncharaktere aus vorgefertigten Körperteilen zu erstellen und zu animieren. Neben der breiten Palette an polygonalen Köpfen, Rumpfteilen, Armen und Beinen stehen eine Fülle von Optionen zur Verfügung, die es Euch erlauben, digitalisierte Bilder und Videosequenzen einzulesen. Dazu wird die **Capture Cassette** benötigt, die in der Lage ist, über Bild- und Soundeingänge (Cinch- und Mikrofoneingangsbuchsen) Signale von handelsüblichen Videorekordern und -kameras zu importieren. Diese Kassette wird einfach in den Modulschacht des Nintendo 64 gesteckt und mit herkömmlichen Kabeln mit den jeweiligen Ausgabegeräten verbunden. Die Nachbearbeitung soll durch die **Nintendo 64 Mouse** vereinfacht werden. In Talent Maker sind zudem verschiedene Spieloptionen integriert. Beispielsweise dürft Ihr Eure Eigenkreationen auf einer dreidimensionalen Bühne vorführen oder als Spielfigur in einem Jump'n Run einsetzen. Der Picture Maker ist sozusagen die 64 Bit-Version des Super Nintendo-Titels *Mario Paint*. Hier können auf zweidimensionaler Ebene Grafiken erstellt, Anime-Trickfilme produziert oder vorgefertigte 3D-Landschaften nachbearbeitet werden. Auch das "Fliegenfänger"-Spiel ist hier ebenfalls integriert. In Polygon Maker dürft Ihr schließlich in die Rolle eines 3D-Grafikers schlüpfen und beliebige Polygon-Objekte selbst konstruieren. Diese Anwendung basiert auf dem original Nintendo 64-Entwicklungs-Tool **64 World** und bietet entsprechend professionelle Optionen. Die Handhabung ist dabei sehr simpel. Anhand eines Cursors können Flügel oder andere Elemente mit der Maus einfach aus dem Quader herausgezogen oder hineingedrückt werden. Ecken werden mit einem Mausklick abgerundet. Eine Farbpalette sorgt für die passende Bemalung. Das herausragende Merkmal dieses Mario Artist-Systems ist die 100 prozentige Kompatibilität der Elemente untereinander. Das bedeutet, Grafiken, die mit dem Picture Maker gezeichnet worden sind, können als Texturen für Talent Maker weiterverwendet werden. Körperteile, die mit



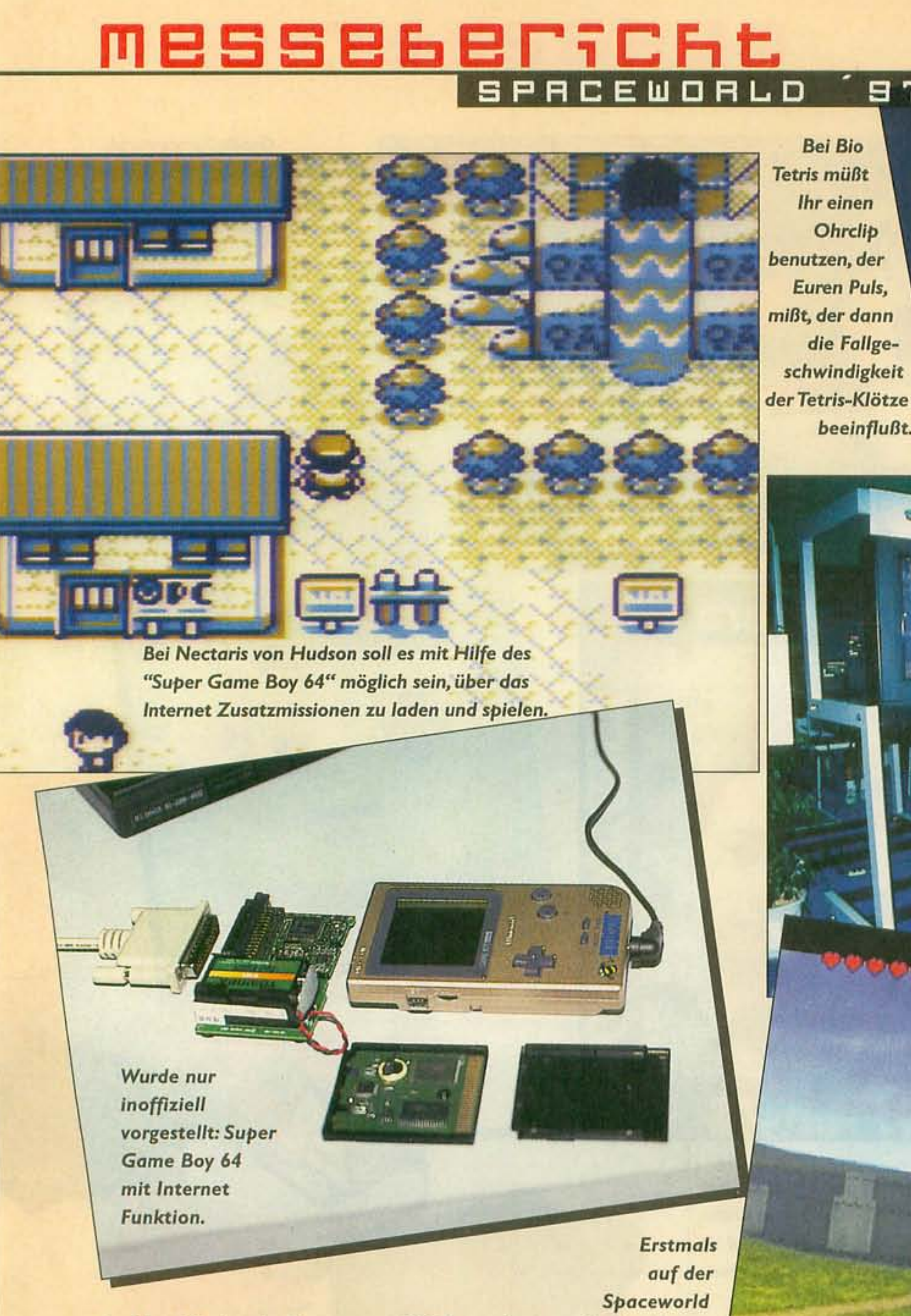

Die mit dem Programm "Talent Maker" erschaffenen Charaktere dürfen auf der Talent-Maker-Bühne zum Leben erweckt werden.

Große Spaceworld-Überraschung: Die Game Boy Pocket Camera bzw. das Kamera-Modul für den GB Pocket.

Über den Pocket Printer lassen sich die mit der Pocket Camera geschossenen Bilder wenig später ausdrucken. Rechts im Bild ist etwas unscharf Messe-Tet zu sehen.

dem Polygon Maker erstellt worden sind, können in den Talent Maker problemlos integriert werden. Durch zusätzliche Softwarekomponenten können später auch komplette Spiele programmiert werden, ähnlich wie bei der Konstruction Kit-Serie von ASCII, die in Japan zur Zeit für PC oder die PlayStation erhältlich ist. Die Nintendo 64-Variante bietet dabei natürlich mehr Individualität, da jedes Element beliebig verändert bzw. von Null auf erzeugt werden kann. Wer viel unterwegs ist, kann zumindest das „Capturing" – also das Einlesen von Bildern – mit dem Game Boy vornehmen. Die dazugehörige Hardware präsentiert sich in Form einer digitalen Kamera, die in den Modulschacht des Handheld-Gerätes hineingesteckt wird. Die **Pocket Camera** beinhaltet zudem integrierte Software-Elemente, die in erster Linie zur Nachbearbeitung der aufgenommenen Schwarzweißbilder dient. Je nach Lust und Laune dürft Ihr, wie in *Mario Paint*, Bilder zeichnen, beschriften und diese in eine der drei eingebauten Spiele einsetzen. Mit dem **Pocket Printer** lassen sich die Motive sogar ausdrucken. Später wird es möglich sein, die Grafik-Daten in das Nintendo 64 und somit in das Mario Artist-System einzulesen.

Durch dieses vollkommen neue Konzept von Nintendo, das die beiden 8- und 64-Bit-Systeme verbindet – auf der Messe wurde inoffiziell auch der noch geheime **Super Game Boy 64** mit Internet-Funktion vorgestellt – eröffnen sich auch für andere Softwarehersteller neue Möglichkeiten. Hudson beispielsweise plant zunächst für den Oldtimer Game Boy ein Internet-bezogenes Spielsystem. Die neu vorgestellte **Nectaris**-Serie beinhaltet ebenfalls ein Konzept, das später auch auf die 64 Bit-Basis übergreifen soll. Hierbei lassen sich Zusatzmissionen und Levelkarten über eine Internet-Verbindung vom Hudson-Server herunterladen. Umgekehrt dürfen selbsterstellte Missionen auf den zentralen Server überspielt und anderen Teilnehmern zum Download zur Verfügung gestellt werden. Der noch relativ unbekannte Hersteller *Amtex* präsentiert hingegen ein Konzept, das die Steuerung eines Spiels auf eine eher ungewöhnliche Art und Weise ermöglicht. In **Bio Tetris**, das voraussichtlich im März '98 in Japan erscheint, wird an das Joypad ein **Ohr-Clip** angeschlossen, der den Puls des jeweiligen Spielers mißt und als Datei in das Spiel direkt einspeist. Je nach Herzschlag fallen die Tetris-Steine dann schneller oder langsamer vom Himmel. Einige Special Moves werden ebenfalls durch diese Stromstöße ausgelöst. In den nächsten Monaten wird erwartet, daß auch andere Hersteller wie z.B. *HAL Laboratory* ihre Version eines system- und medienübergreifenden Spielkonzepts vorstellen, die sich nahtlos in das neue System von Nintendo integrieren lassen.



Bei Nectaris von Hudson soll es mit Hilfe des "Super Game Boy 64" möglich sein, über das Internet Zusatzmissionen zu laden und spielen.

Wurde nur inoffiziell vorgestellt: Super Game Boy 64 mit Internet Funktion.

Bei Bio Tetris müßt Ihr einen Ohrclip benutzen, der Euren Puls, mißt, der dann die Fallgeschwindigkeit der Tetris-Klötze beeinflußt.

Erstmals auf der Spaceworld durften Otto-Normal-Spieler Zelda zocken.

Auf der **Nintendo Spaceworld `97** wurde klar, welche Idee – oder besser gesagt – welchen Traum Nintendo seit mehr als sechs Jahren verfolgt. Doch dies sind Pläne, die in ihrer Gesamtheit vielleicht in den kommenden sechs Jahren verwirklicht werden könnten. Angesichts der Tatsache, daß die **Pocket Monster**-Serie für den Game Boy frühestens Ende '98 in den USA erwartet wird, und daß von den auf der Messe vorgestellten N64-Umsetzungen noch nicht einmal die Rede war, interessiert zunächst nur, was im nächsten halben Jahr auf das Abendland zukommt. Und hier tun sich ebenfalls große Dinge. Nintendo Japan selbst präsentierte insgesamt sieben Nintendo-64-Spiele, von denen zumindest drei davon die Herzen aller Freaks – und jene, die es gerne werden wollen – höher schlagen lassen.

**Legend of Zelda – The Ocarina of Time** ist wohl der am sehnlichsten erwartete Kandidat. Erstmals wurde den Messebesuchern die Möglichkeit geboten, dieses Action-Adventure der Superlative probezuspielen. Das Spiel präsentiert sich wie erwartet in einem vollkommen dreidimensionalen Umfeld, wobei auch die vierte Dimension – also die Zeit – eine sehr wichtige Rolle spielt. Mit Hilfe von Zeittoren und einer Ocarina – eine aus Tonerde gefertigte Querflöte – kann Hauptheld Link zurück in seine Kindheit reisen. Beispielsweise können manche Rätsel nur dann gelöst werden, wenn bestimmte Bedingungen in einer Zeitepoche gelöst oder Monster in der anderen Zeitebene besiegt worden sind. In der Messeversion waren solche komplexen Zusammenhänge nicht erkennbar, da man lediglich einzelne, voneinander unabhängige Stages anspielen durfte. Dafür konnte man in das ausgetüftelte Spielsystem Einblick gewinnen, das bei Begegnungen mit Monstern oder bei der Suche nach Items und Schaltern zur Geltung kommt. Im Spiel selbst existieren drei verschiedene Kameraperspektiven, die entweder automatisch oder manuell gesteuert werden. Eine wichtige Funktion hat hierbei der Z-Trigger. Er steuert das sogenannte "Attention System" ein, wobei die Kamera jeweils auf jenes Objekt gerichtet wird, welches gerade die Aufmerksamkeit von Link genießt. Dazu benötigt der Held die Hilfe von Navi, einer Art Fee, die Euch mit wichtigen Tips und Warnsignalen versorgt. Dieses lebenswichtige "Attention System" kommt Euch vor allem dann zugute, wenn sich die Gegner frei auf dem Feld bewegen, da ein manueller Perspektivenwechsel entfällt und Ihr Euch vollkommen auf das Kampfgeschehen konzentrieren könnt. Die Bedienung der Waffen und Items wurde durch das fest verankerte Inventar-System vereinfacht. Jeder Slot wird

Die Fortsetzung eines der besten SNES-Spiele dürfte auch auf dem N64 ein 90er-Kandidat sein.

Ein 3D-Action-Adventure war Nintendo nicht gut genug, weshalb als vierte Dimension die Zeit hinzukommt.

durch eine einzige Taste gesteuert. Wenn sich im B-Inventar ein Schwert befindet, könnt Ihr es durch das Bedienen der B-Taste benutzen. Wenn Ihr einen Bogen in das „gelb-links"-Inventar plaziert, feuert Link automatisch einen Pfeil ab, wenn Ihr die entsprechende Taste drückt. Etwas anders verhält sich der A-Konpf. Hier werden Bewegungsaktionen wie z.B. das Springen ausgelöst. Dann greift zusätzlich die KI ein; das heißt, wenn sich Link vor einem Hindernis befindet, wird der A-Taste die Sprung-Funktion automatisch zugeordnet. Alles was Ihr dann machen müßt, ist die Taste zu bedienen. Diese neuartige Steuerung ist zwar am Anfang gewöhnungsbedürftig, aber spielend leicht zu erlernen. Für diejenigen, die doch lieber die herkömmliche Bedienung bevorzugen, dürfte das 2D-Jump'n Run **Yoshi's Story** eher geeignet sein. Genau wie beim Vorgänger auf dem Super Nintendo steuert Ihr Marios Hausdrachen Yoshi durch eine bunte Märchenwelt, die diesmal durch eine böse Macht (na ratet mal, wer dahinter steckt) in ein Bilderbuch verwandelt worden ist. Eure Hauptaufgabe besteht darin, in jeder der insgesamt 24 Levels 30 Frucht-Items zu sammeln und den Fluch zu brechen. Die Steuerung ist denkbar einfach, die Grafik übersichtlich und traumhaft schön. In Stage 4-3 können die fleischfressenden Pakkun-Pflanzen fliegen, die meisten Stages in Level 5 befinden sich hingegen unter der Wasseroberfläche. Eure Hauptwaffe sind die Yoshi-Eier, die entweder in Schachteln versteckt sind, oder dann erzeugt werden, wenn Ihr Gegner verschlingt. Dank der analogen Steuerung lassen sich die Ziele sehr leicht abschießen: Mit Z das Fadenkreuz aktivieren, mit dem Analog-Joystick anvisieren und durch das Loslassen des Z-Triggers abfeuern. Der Ideenreichtum, ob Monster, Rätsel oder Stageaufbau, trägt auch diesmal volle Blüten. Anders als in Japan wird dieser Titel nicht mehr in diesem Jahr für den europäischen Markt umgesetzt. Dafür dürft Ihr Euch an **Diddy Kong Racing** vergnügen, das bei den Besuchern ebenfalls auf reges Interesse stieß und am ersten Tag der Messe in den Geschäften bereits erhältich war. Hingegen soll der dritte im Bunde der Nostalgiker, **F-Zero X**, erst im Juni '98 erscheinen. In diesem futuristischen Rennspiel, das sein Debut auf dem Super Nintendo feierte, tummeln sich insgesamt 30 Flitzer, von denen Ihr zunächst sechs auswählen dürft. Ähnlich wie in *wipEout* dreht Ihr Eure Runden auf irrwitzigen Kursen, die mit allerlei Gemeinheiten gespickt sind. Ungewöhnlich für Nintendo war jedoch, daß die zu 60% fertiggestellte Messeversion bei weit entfernten Objekten deutlich sichtbare Pop-Up-Effekte zeigte.



Außer Euch fahren hier noch 29 andere Fahrer um die Wette.



# Ein

## neuer Leser

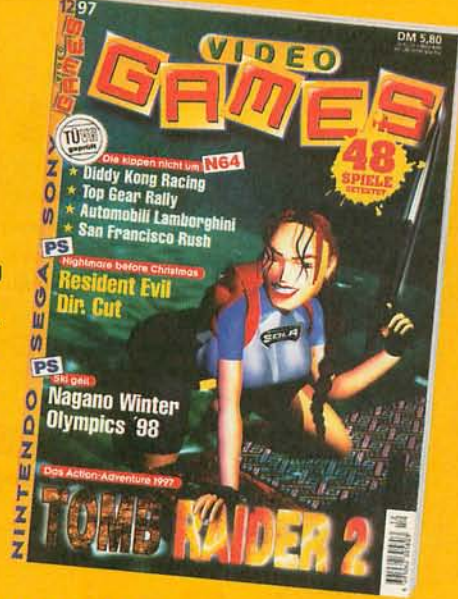
# Drei

## klasse Spiele



# Deine

## freie Wahl



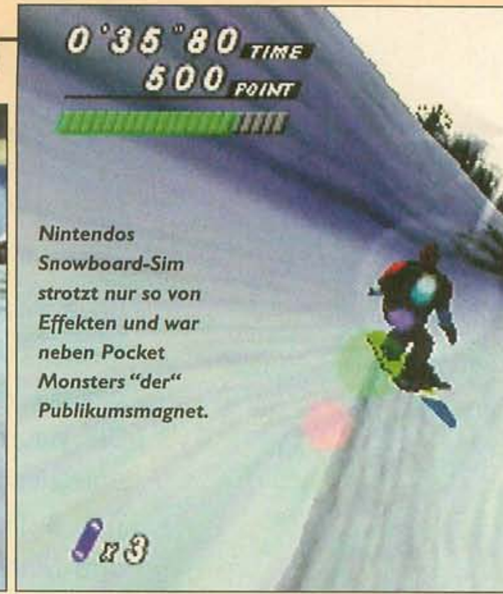

So leicht kann's sein, zwei Menschen glücklich zu machen. Nenn uns einfach einen guten Freund, der die Video Games im Abo beziehen möchte. Du wirst staunen, wie schnell die zahllosen Spieletests und -Previews, die ganzen Cheats, Tips & Tricks rund um Sega Saturn, PlayStation und Nintendo 64 ihm ein seliges Lächeln ins Gesicht zaubern werden. Und auch Du wirst ein Glitzern in Deinen Augen nicht unterdrücken können, wenn wir Dir für diese gute Tat ein Top-Game Deiner Wahl schenken: Entweder den Rennspiel-Spaß **Diddy Kong Racing** (Nintendo 64), das Action-Adventure **Tomb Raider 2** mit der schönen Lara (PlayStation) oder das mörderische Monster-Spektakel **Resident Evil** (Sega Saturn).




**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.




F-Zero X sieht klasse aus, erscheint aber erst im Juni.




Nintendos Snowboard-Sim strotzt nur so von Effekten und war neben Pocket Monsters "der" Publikumsmagnet.







Gute Übersicht herrscht auch im Zweispielermodus.




"Snow Speeder" dürfte der größte Konkurrent von Nintendos "1080° Snowboarding" sein.

In der Endfassung sollen sie aber durch Nebeleffekte wegretuschiert werden. Ärgster Konkurrent im Land der aufgehenden Sonne dürfte **Aero Gauge** von ASCII sein. In diesem wipEout-Verschnitt, der sich in einem abendländisch düsteren Gewand zeigte, dürft Ihr Eure Gegner nicht nur seitlich, sondern erstmals auch von oben bzw. unten überholen. Einen überraschend positiven Eindruck bei den Besuchern scheint das neue **1080° Snowboarding** hinterlassen zu haben. Diese Snowboard-Rennsimulation basiert auf **Wave Race 64** und glänzt durch die Liebe zum Detail. Zwar wurde das Wasser hier durch Schnee ersetzt, der Titel vermittelt jedoch, passend zu dieser Sportart, immer noch ein rasantes und spektakuläres Spielgefühl. Das Fahrverhalten ändert sich spürbar, je nach Unterlage – sei es nun Pulverschnee oder Eis. Mit **Snow Speeder** von *Imagineer* und **Snowboard Kids** von *Atlus* wurden jedoch gleich zwei Mitbewerber in dieser Disziplin vorgestellt, wobei letzerer eher zu der Kategorie der Fun-Spiele gezählt werden muß. Doch die Sportspiele gehören auch in Japan nach wie vor zu den beliebteren Genres. Die meisten Titel, die hier präsentiert wurden, basieren auf aktuellen Sportlerdaten und sind von den jeweiligen Sportorganisationen lizensiert. Auf dem Gebiet der Basketball-Simulationen gaben **NBA Basketball** von Nintendo und **NBA In the Zone '98** von Konami ihren Einstand. Vertreter der Baseball-Zunft waren **Hyper Zone Nighter Pro Baseball King 2** von Imagineer und **Famista 64** von Konami – beides beliebte Serien, die vor allem auf den 16- und 32-Bit-Systemen große Erfolge feiern konnten. **Virtual Pro Wrestling 64** von Asmik und **New Japan Pro Wrestling Brave Spirits** von Hudson werden im Wrestling-verrückten Japan ebenfalls ihre Anhänger finden. Die Krönung dürfte zweifelsohne die Nintendo 64-Version von **Hyper Olympic in Nagano 64** sein. Konamis Hit-Serie bietet diesmal zwölf Disziplinen aus neun unterschiedlichen Sportarten, die per Analog-Joypad und Feuerzeug- bzw. Autofeuer-Funktion ausgefochten werden und helfen sollen, die Wochen vor den Olympischen Winterspielen ohne Langeweile zu überstehen. Interessant für schießwütige Zeitgenossen und Flugzeug-Fanatiker dürfte **Sonic Wings Assault** von *NSS* sein. Hier dürft Ihr, ähnlich wie in **Ace Combat**, mit einer Staffel von Söldnerpiloten gegen eine Übermacht gegnerischer Flieger und Monsterroboter in den Kampf ziehen. Setas Helikopter-Ballerspiel **Wild Choppers** müßte zur Zeit der Drucklegung in Japan eigentlich bereits erhältlich sein. Wann **Rev Limit** erscheinen soll, steht hingegen in den Sternen. Beide Spiele ließen jedoch viel Raum für Verbesserungen. Die übrigen Titel, die größtenteils als spielbare Versionen ausgestellt wurden, stehen entweder bereits in den Schaufenstern der japanischen Videospieleläden, oder haben ihr Messe-Debüt erst kürzlich auf der Tokyo Game Show – Herbst '98 (siehe Video Games 11/97) gefeiert: **G.A.S.P. – Fighters NEXTream**, **Fighting Cup**, **Magic Century Eltail**, **Tamagotch World**, und **Dual Heroes** – um nur die wichtigsten zu nennen.




So "verwaschen" schaut In the Zone '98 von Konami aus!

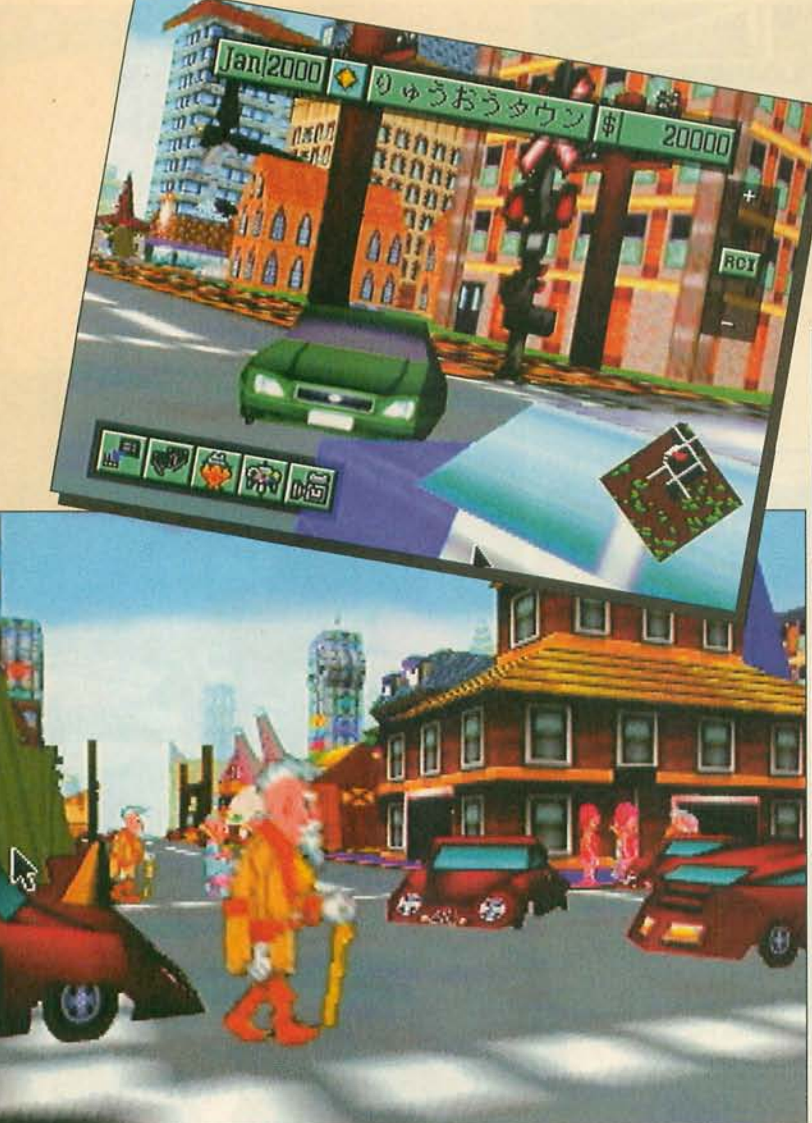
Sowohl "NBA Basketball" von Nintendo (links und oben) als auch Konamis "ITZ '98" sahen noch ziemlich unfertig aus.

# Erscheinungstermine

| Titel: | Hersteller: | Erscheinungstermin: |
|---|---|---|
| Pro Mahjong 64 | Athena | 21.11.1997 |
| Diddy Kong Racing | Rare | 21.11.1997 |
| Fist of the Hiryu Twin | Culture Brain | 28.11.1997 |
| Wild Choppers | Seta | 28.11.1997 |
| Famista 64 | Namco | 28.11.1997 |
| 64 Big Sumo | Bottom Up | 28.11.1997 |
| Topgear Rally | Kotobuki Syst | 05.12.1997 |
| Dual Heroes | Hudson | 05.12.1997 |
| Snoboard Kids | Atlus | 12.12.1997 |
| Chameleon Twist | NSS | 12.12.1997 |
| Hyper Olympic in Nagano 64 | Konami | 18.12.1997 |
| Virtual Pro Wrestling 64 | Asmik | 19.12.1997 |
| Augusta Masters `98 | T&E Soft | 19.12.1997 |
| Charger Iralra Stick | Hudson | 19.12.1997 |
| Yoshi's Story | Nintendo | 21.12.1997 |
| Aero Gauge | ASCII | Dez. 1997 |
| Sim City 2000 | Imagineer | Dez. 1997 |
| Tamagotch World | Bandai | Dez. 1997 |
| New Japan Pro Wrestling | Hudson | 04.01.1998 |
| NBA In the Zone | Konami | 29.01.1998 |
| Pro Baseball King 2 | Imagineer | Jan. 1998 |
| 1080° Snowboarding | Nintendo | Feb.1998 |
| Magic Century Eltail | Imagineer | Mrz.1998 |
| 64 P.I. | Imagineer | Mrz.1998 |
| Snow Speeder | Imagineer | Mrz.1998 |
| G.A.S.P. | Konami | Mrz.1998 |
| Super Robot Spirits | Banpresto | Mrz.1998 |
| Sonic Wings Assault | Video System | Mrz.1998 |
| Legend of Zelda | Nintendo | Apr.1998 |
| Fighting Cup | Imagineer | Apr.1998 |
| Pachinko 365 Days | Seta | Apr.1998 |
| Morita Shogi 64 | Seta | Apr.1998 |
| Banjo Kazooie | Nintendo | Apr.1998 |
| Rev Limit | Seta | Mai 1998 |
| F-Zero X | Nintendo | Jun. 1998 |
| Pocket Monster Stadium | Nintendo | Jun. 1998 |
| NBA Basketball | Nintendo | Jul. 1998 |
| Mario Artist Talent Maker | Nintendo | Jul. 1998 |
| Mario Artist Picture Maker | Nintendo | Jul. 1998 |
| Mario Artist Polygon Maker | Nintendo | Jul. 1998 |
| Picachu Genki Dechu | Nintendo | Herbst 1998 |
| Pocket Monster Snap | Nintendo | Herbst 1998 |
| Sim City 64 | Nintendo | unbestimmt |
| Super Mario RPG 2 | Nintendo | unbestimmt |
| Mother 3 | Nintendo | unbestimmt |



In "Hyper Zone Baseball" treten nur "Kopffüßer" gegeneinander an.





"Magic Century Eltail" sieht auf den ersten Blick wie ein RPG aus, ist aber ein Geschick-lichkeitsspiel.




*Nintendo werkelt gerade an einem eigenen Sim City, das "Sim City 64" heißen wird.*

*Da Sim City 64 als DD-Cartridge erscheint, wird ein Austausch von Daten z.B. zu Sim Copter möglich sein.*

# Interview

Obwohl fürs Nintendo 64 knapp 40 Spiele vorgestellt wurden, ist man sich in Insider-Kreisen einig, daß die **Nintendo Spaceworld '98** einzig und alleine **Pocket Monster** gewidmet war. Diese japanische Kultserie, die sich mit insgesamt acht Millionen verkauften Exemplaren zu einer Massenhysterie entwickelt hatte, zählt nun, fast zwei Jahre nach Markteinführung, immer noch zu den bestverkauften Titeln in Japan. Diese Tatsache veranlaßt auch Nintendo dazu, sein Soft- und Hardwarekonzept für die kommenden Jahre auf eben dieses **Pocket Monster** aufzubauen. "Die zukünftigen Spiele müssen folgende vier Grundelemente beinhalten" – bekräftigte Big Boss **Hiroshi Yamauchi** in seiner diesjährigen Rede – "Zucht, Austausch, Kollektion und Addition". Damit ist folgendes gemeint: Das Spielprinzip der "Zucht" steht in einer direkten Beziehung zum Hauptspielelement von **Pocket Monster**. Ähnlich wie bei **Tamagotch** schlüpft der Spieler in die Rolle des Dompteurs und zieht ein Monster groß. Zwar besteht die Hauptaufgabe darin, das Hausmonster per Link-Kabel gegen ein anders **Pocket Monster** kämpfen zu lassen, es besteht jedoch auch die Möglichkeit, Monster-Daten unter befreundeten Mitspielern auszutauschen und in einer Kollektion zu sammeln. Das letzte Element "Addition" bezieht sich nun auf das neue ausbaufähige System-Konzept des Nintendo 64. Durch den Kauf von einzelnen Hardware- bzw. Softwarekomponenten wie das **64 GB Pack** oder das **Pocket Monster Stadium** lassen sich die Monsterdaten beliebig exportieren, nachbearbeiten und reimportieren. Im Grunde ist diese Überlegung genial – womöglich ist dies eine regelrechte Revolution auf dem Konsolenmarkt. Doch leider hatte Nintendo es versäumt, den Verbrauchern diese Vision von Beginn an zum Marktstart des Nintendo 64 bildlich zu vermitteln. Niemand wußte somit genau, was in der 64-Bit-Plattform alles steckt. Hätte Yamauchi seine Rede vor zwei Jahren gehalten und die Ausbaumöglichkeiten des Systems konkret erläutert, sähe vielleicht die Marktlage in Japan anders aus. Zumindest wäre die Erwartungshaltung etwas positiver ausgefallen. Da aber alle Anzeichen dafür sprechen, daß Yamauchi selbst von dem riesigen Erfolg seiner **Pocket Monster** überrascht wurde, liegt die Überlegung nahe, daß das jetzige Konzept erst sehr viel später konkrete Formen angenommen hat. Bleibt die Frage, wie sich die neue Strategie auf die zukünftigen Nintendo 64-Spiele auswirkt. Wir haben dazu den kreativen Kopf der Nintendo-Familie, Shigeru Miyamoto befragt:

**VG:** *Sind außer **Pocket Monster** schon Spiele in der Entwicklung, die auf dem neuen Nintendo 64-System basieren?*

**Miyamoto:** Ja. Ich arbeite gerade an **Sim City 64** und **Sim Copter** fürs 64 DD-Lauf-

ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.





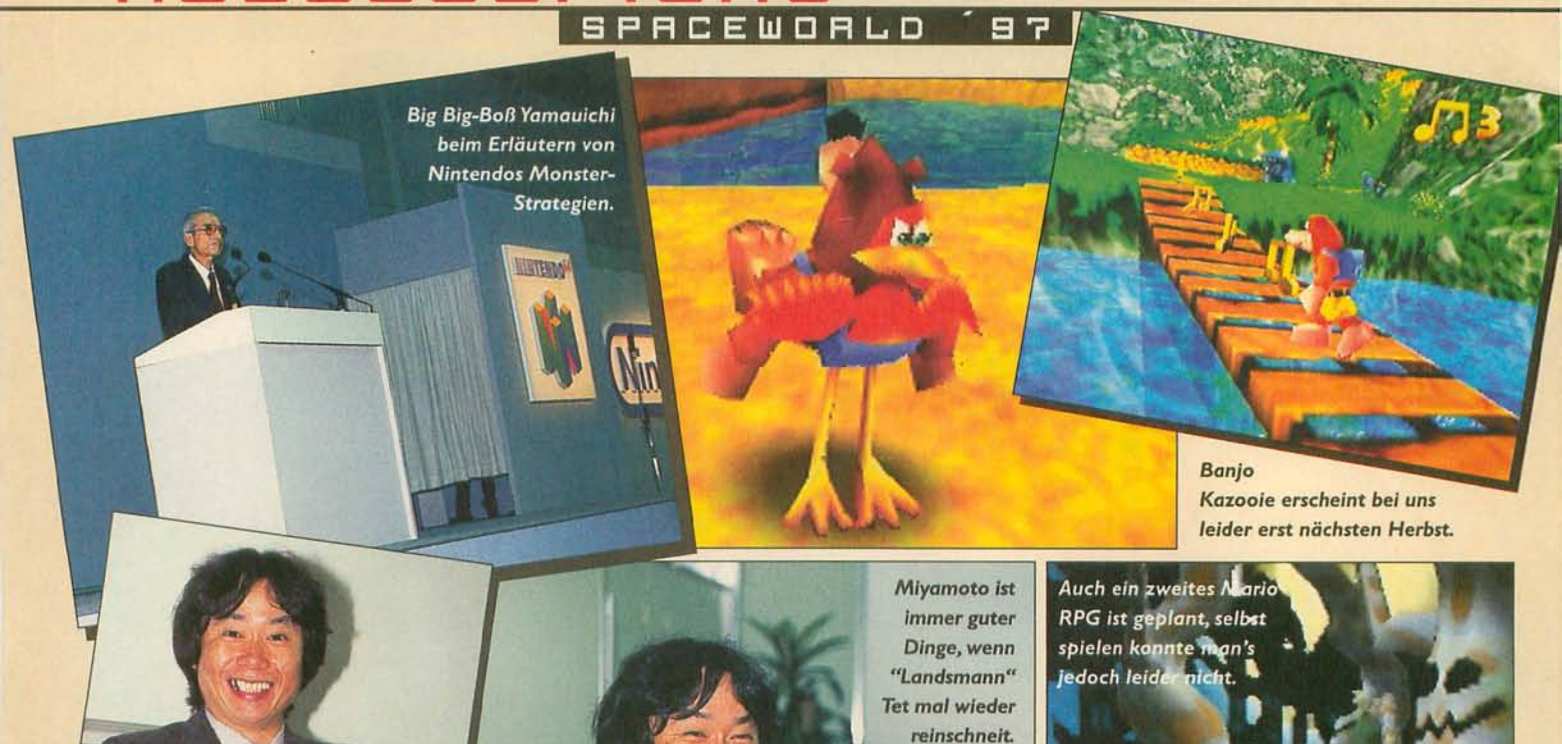


COMING SOON










Big Big-Boß Yamauichi beim Erläutern von Nintendos Monster-Strategien.

Banjo Kazooie erscheint bei uns leider erst nächsten Herbst.

Miyamoto ist immer guter Dinge, wenn "Landsmann" Tet mal wieder reinschneit.

Auch ein zweites Mario RPG ist geplant, selbst spielen konnte man's jedoch leider nicht.

werk. Bei diesen Titeln kommen die Grundelemente, die Yamauchi bereits im Vorfeld erläutet hat, voll zur Geltung. Der Spieler züchtet eine Stadt, die per Austausch in **Sim Copter** als Map eingelesen weden kann. Mit **Mario Artist – Picture Maker** können Texturen wie zum Beispiel Häuserwände oder Reklametafeln selbst erstellt und eingearbeitet werden. Helikopter lassen sich dann auch konstruieren.

**VG:** *Reden Sie jetzt von **Sim City 2000** von Imagineer?*

**Miyamoto:** Nein. Das Spiel heißt **Sim City 64** und wird von uns (Nintendo) entwickelt. Die Routinen müssen eigens programmiert werden, damit ein Austausch zwischen zwei Spielen möglich wird.

**VG:** *Was ist eigentlich mit "Austausch" gemeint?*

**Miyamoto:** Mit "Austausch" meinen wir nicht nur den Austausch von Daten innerhalb eines einzelnen Spiels wie beispielsweise abgespeicherte Zeiten bei einem Rennspiel. Wir wollen den Begriff erweitern und den Austausch von Daten zwischen zwei grundverschiedenen Spielen ermöglichen.

**VG:** *Das bedeutet, daß es beispielsweise möglich sein wird, die Figur Zelda als Held eines anderen Spiels wie z.B. **Mother 3** einzusetzen?*

**Miyamoto:** So etwas wäre sicherlich interessant. Bleibt die Frage, wie wir dann das Problem des Copyrights lösen. Früher gab es bei einigen Famicom-Spielen die Möglichkeit, Charakter-Daten "auszutauschen". Damals hat man einfach das Modul aus dem Schacht gerissen und ein anderes dafür hineingesteckt. So konnte man seinen Helden auch in einem anderen Spiel weiterverwenden. Zugegeben, eine etwas dreiste Art von Datenaustausch, aber es wäre schön, wenn das mit dem Nintendo 64 auch gehen würde. Natürlich lassen wir uns eine etwas elegantere Methode einfallen, die Charakter-Daten im RAM der Konsole zu speichern.

**VG:** *Wie sieht es mit Zelda aus?*

**Miyamoto:** Bei **Zelda** kommt in erster Linie das Element der "Addition" zur Geltung. Es wird ein Modul geben, das den Kern des Spiels bildet. Durch einzelne Zusatz-Disketten (auf 64 DD-Basis) lassen sich beliebig viele Dungeons oder Welten hinzufügen. Bei **F-Zero X** können die Spieler anhand des integrierten Editors selbst Kurse konstruieren. Bei Rennspielen liegt es auch nahe, aktuelle Daten einzuspeisen. Wir sponsern schon seit geraumer Zeit eine TV-Sendung die **Super Mario Stadium** heißt. Hier könnten wir mit **F-Zero X** Wettbewerbe ausschreiben, wobei die Rekordzeit des Gewinners als Ghost-Datei gespeichert wird. Diese Daten könnte man über eine Supermarktkette zum Download anbieten. Somit kann sich jeder zuhause mit dem Sieger des **F-Zero X**-Wettbewebs messen, ohne daß ein teurer Internet-Zugang vonnöten ist. Vielleicht wird die eine oder andere Veranstaltung ins Leben gerufen, wo Leute irgendwelche Daten von irgendwelchen Spielen untereinander tauschen.

**VG:** *Das Nintendo 64-System ähnelt in gewisser Weise dem PC.*

**Miyamoto:** Naja, der Unterschied ist, daß das Nintendo 64 viel billiger, und noch dazu einfacher zu handhaben ist als ein PC. Dadurch, daß auch der Game Boy in das System integriert wurde, werden die Spiele auch mobiler. Ich kann mir nicht vorstellen, daß beispielsweise zwei Menschen in der U-Bahn PC-Spiele über ein Netz spielen. Der grundlegende Unterschied aber ist, daß das Nintendo 64 und der Game Boy von vornherein als Spielzeug konzipiert wurde. Und so soll es auch bleiben. *tet*

# Schon mal RALLY gefahren?

Selbst bei Nebel Vollgas fahren: Pack' die Zeit, damit Du weiterkommst.

Die Rallye-Saison beginnt: Nebel, Regen, Schnee und gleißende Sonne begleiten Dich!




Fahren im 2-Spieler-Split-Screen-Modus: Der direkte Vergleich!




Spür' das Zittern des Lenkrades: Top Gear Rally unterstützt das Rumble Pak!

Neun Renner stehen zur Verfügung, weitere mußt Du erkämpfen! Warnung: Sie werden immer schneller!

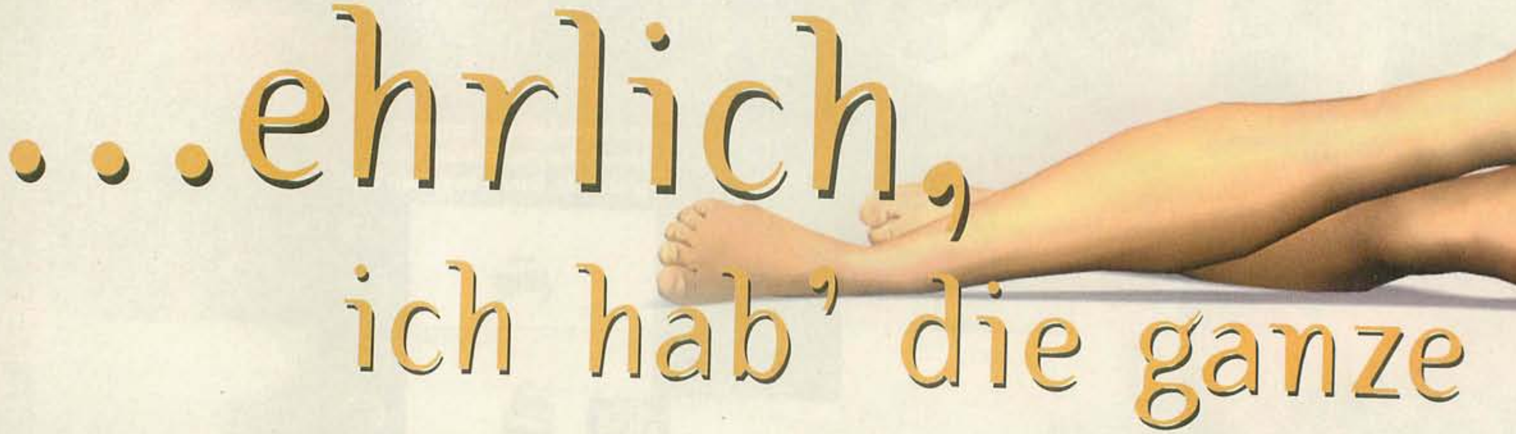
TOP GEAR RALLY

NINTENDO 64

KEMCO

Vertrieb durch Mitsui & Co. Deutschland GmbH, Stadthausbrücke 5, 20355 Hamburg.

**Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der**



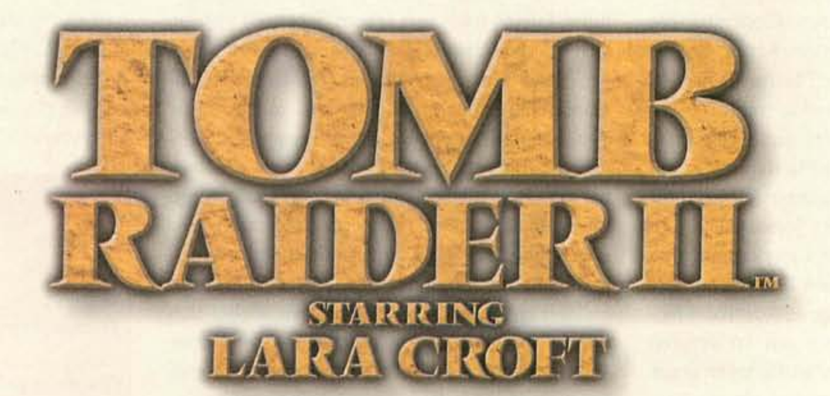

**seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.**



KMF Hamburg



Zeit an Dich gedacht




Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft"












jetzt im Handel erhältlich von BMG Ariola Media.

# ONE One

**Rostige 2D-Plattformen haben längst ausgedient – der moderne Held verlangt nach einer aufregenden 3D-Welt. Joypad-Rambos werden in dem Action-Inferno ONE Ihr explosives Wunder erleben.**



*Hitzige Lasergefechte in der Festung des Bösen: Hier ist gutes Reaktionsvermögen gefragt.*

*Contra läßt grüßen: Rauchende Maschinengewehre, überhitzte Flammenwerfer – in diesem 3D-Knaller geht's nicht gerade zimperlich zu.*

*John Cain auf der Flucht vor einer Explosionswelle.*

*Von einer munter zoomenden Kamera werdet Ihr stets ins rechte Rampenlicht gerückt.*

Unbekannte Firmen sind immer für eine Überraschung gut. Visual Concepts hat mit ONE einen der heißesten Action-Reißer der nächsten Monate in der Mache. Ganze 40 Jahre werden wir diesmal in eine trostlose Zukunftswelt katapultiert. Zum unzähligen Male muß sich die rechtschaffende Menschheit gegen militante Polizei-Mächte behaupten. Ihr schlüpft in die Rolle des Junghelden 'John Cain' und bahnt Euch mit einer dicken Laserkanone den Weg durch fünf actiongeladene Großstadtinfernos. Gleich von Beginn an gibt es Adrenalin-Action pur: Vorsichtig tasten wir uns im Inneren eines Gebäudekomplexes voran. Plötzlich greift uns von der Fenster-Außenfront ein riesiger Hubschraubergigant an. Jegliche Versuche, das Ungetüm mit dem Laser zu erledigen, scheitern an dessen Panzerung. Da bleibt nur noch eines übrig: Die Füße in die Hände zu nehmen. Mit einem Affenzahn rennen wir um unser Leben und weichen gleichzeitig tödlichen Lasersalven aus, die pausenlos vor unseren Fußsohlen einschlagen. Habt Ihr diese Situation gemeistert, folgt die Flucht nach Vorne, die uns direkt durch einen einsturzgefährdeten Brückenkorridor führt. Gleich nach den ersten Schritten bohren sich tonnenschwere Stahlpfeiler in unmittelbarer Nähe in den Asphalt und gigantische Explosionswellen rollen unaufhaltsam auf uns zu. Anschließend erlebt Ihr ein aufregendes Lasergefecht mit regelrechtem „Star Wars"-Feeling, bei dem mächtig Schützenfest-Laune aufkommt. Mit permanentem Herzklopfen fetzten wir durch aufwendige Polygon-Landschaften, die alle in Echtzeit berechnet werden. Ihr seht Euren Helden aus der Rückenperspektive, wobei sich der Blickwinkel kontinuierlich verändert. Euer Akteur kann sich in alle Richtungen bewegen, springen und per Knopfdruck seine arm-implementierte Laser-Gun in Anschlag bringen. Zur Verteidigung bekommt Ihr ein hübsches Zusatzsortiment an Ballermännern geboten: Flammenwerfer, Raketenwerfer und Pulslaser gehören zur bereichernden Überlebens-Ausstattung der Ein-Mann-Armee. An durchgeknallten Gegnern herrscht kein Mangel: Sie kommen angekrochen oder angeflogen, sie schießen, sind furchtbar hartnäckig und ultra-gefährlich. Ein sogenanntes "Rage-Meter" gibt Auskunft über die mentale Verfassung unseres Helden. Das Besondere dabei ist: Je höher der Wert durch die gesammelten Power Ups ist, desto schlagkräftiger und effektiver werden unsere Verteidigungsaktionen. John ist grandios animiert und überrascht mit fließenden Bewegungen wie Hechtrollen, halsbrecherischen Salti oder spektakulären Cliffhaenger-Aktionen. Die Perspektive der dreidimensionalen Spielszenarien wechselt ständig; Mal seht Ihr das Geschehen von hinten, ein anderes Mal wieder von der Stirnseite. ws

## INFO

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Name: | One |
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | Visual Concepts/ ASC Games |

**Geplanter Erscheinungstermin:**

**Januar 1998**




1.5




90%



87%



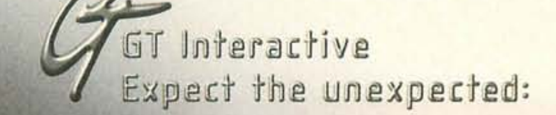

88%



10/10




87%




„Hey, Du da!
Nicht umblättern.
Hol mich hier raus!"

ODDWORLD
ABE's
ODDYSEE




## Abe's Oddysee – ab sofort auch als PC-Version!

Unser Chef, Molluck, ist ein echter Fiesling: Er will mich und mein ganzes Volk eindosen! Aber damit nicht genug: Hinterhältige Kreaturen, verzwickte Puzzles und mystische Tempelstätten erwarten Dich. In den *Dschungeln* von Oddworld und der Fleischfabrik Rupture Farms sind schon unzählige Konsolenspieler verschollen.

**Sind auch Du und Dein PC der Herausforderung gewachsen?**






**Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge**

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist. Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.

**WERTUNG**

| | |
|---|---|
| System: | Playstation |
| Spieletyp: | Strategiespiel |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Mindscape |
| Testversion: | Mindscape |
| Spieler: | 1 |
| Features: | Speicheroption |
| Schwierigkeitsgrad: | 8-9 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16 |
| Grafik: | 58% |
| Musik: | 52% |
| Soundeffekte: | 68% |

**Spielspaß: 71%**

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**
Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.
**Neu ist unsere Altersempfehlung.**
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.
Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**
Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**






**DIRK**
*Gegendarstellung: Dirk ist ein Musterbürger, er fährt nie schwarz, hat wirklich keine Punkte in Flensburg und kopiert keine Spiele.*



**WOLFGANG**
*Seit sein Neffe eine PlayStation besitzt, steht Onkel Wolfi bei ihm wieder hoch im Kurs: „Kann ich mir mal deine Spielesammlung ausleihen?"*



**RALPH**
*Seine große Erkenntnis nach dem einwöchigen Japan-Trip lautet: Japaner sprechen kein Englisch. (Is nich wahr, ehrlich, Ralfbub?)*



**ROBERT**
*Hat zu seinem 33ten Geburtstag (is des 'n alter Sack) die gesamte Redaktion zum indischen Mutter-Mittagessen eingeladen: Yam, Yam!*



**TET**
*Tet hat in Tokio eine günstige 80-qm-Wohnung entdeckt und überlegt jetzt, ob er nicht in die alte Heimat umziehen soll.*

## NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:
















## DAS KLEIN GEDRUCKTE

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik", „Musik", „Soundeffekte" und „Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

# WIR PACKEN AUS!

| Spiele | | PSX | SAT |
|---|---|---|---|
| Ace Combat 2 | | 89,99 | |
| Alien Trilogy (Platinum Edition) | | 39,99 | |
| **Atlantis** | | | 109,99 * |
| Beast | | 89,99 * | |
| Broken Helix | | 99,99 * | |
| Bust-a-Move 2 (Platinum Edition) | | 39,99 | |
| Bust-a-Move 3 | | 59,99 * | 79,99 * |
| Casper | AKTION! | 39,99 | |
| Castlevania | | 89,99 | |
| Clock Tower | | 99,99 * | |
| Colony Wars | | 89,99 | |
| Constructor | | 89,99 * | |
| Cool Boarders 2 | | 89,99 * | |
| Croc: Legend of the Gobbos | | 89,99 | 89,99 * |
| Deathtrap Dungeon | | 99,99 * | |
| Destruction Derby 1 (Platinum Ed.) | | 49,99 | |
| Felony 11-79 | | 99,99 * | |
| FIFA Soccer 96 (Platinum Edition) | | 49,99 | |
| Fighting Force | | 99,99 | 99,99 * |
| **Final Fantasy VII** | | 109,99 | |
| Formula Karts | | 99,99 * | 89,99 * |
| Frogger | | 89,99 | |
| G-Police | | 109,99 | |
| Hercules | | 89,99 | |
| Int. Superstar Soccer PRO | | 99,99 | |
| Int. Track & Field (Platinum Edition) | | 49,99 | |
| K1 – The Arena Fighters | | 99,99 * | |
| Last Bronx | | | 99,99 * |
| Lost Vikings 2 | AKTION! | 39,99 | |
| Lost World | | 89,99 | 89,99 * |
| Magic the Gathering | | 79,99 * | 79,99 * |
| **MDK** | | 85,99 | |
| Monopoly | | 89,99 | |
| Moto Racer | | 89,99 | |
| Nagano Winter Olympics '98 | | 99,99 * | |
| NBA Live '98 (EA Sports) | | 89,99 | 89,99 * |
| NHL '98 (EA Sports) | | 89,99 | 89,99 * |
| NHL Breakaway '98 | | 77,00 | 79,99 * |
| Nightmare Creatures | | 89,99 * | |
| Nuclear Strike | | 89,99 | |
| Oddworld: Abe's Odyssee | | 89,99 | |
| Pandemonium 2 | | 89,99 | |
| Pax Corpus | | 99,99 * | |
| PGA Tour Golf '98 | | 89,99 | |
| Porsche Challenge | | 85,99 | |
| Power Soccer 2 | | 89,99 * | |
| Rapid Racer | | 89,99 | |
| Rayman (Platinum Edition) | | 49,99 | |
| **Resident Evil – Director's Cut** | | 85,99 | |
| Ridge Racer Revolution (Platinum) | | 49,99 * | |
| Risiko | | 89,99 * | |
| Road Rash (Platinum Edition) | | 49,99 | |
| Rock 'n' Roll Racing 2 | | 89,99 * | |
| Sega Touring Car | | | 109,99 |
| Shadow Master | | 89,99 * | |
| Skull Monkeys | | 89,99 * | |
| Sonic R | | | 109,99 * |
| Space Jam | AKTION! | 39,99 | |
| Streetfighter Ex Plus | | 89,99 | |
| Test Drive 4 | | 89,99 * | |
| Theme Hospital | | 89,99 * | |
| Time Crisis (incl. Lichtpistole) | | 159,99 | |
| **Tomb Raider 2** | | 95,99 | |
| **Tomb Raider 2 incl. Lösungsbuch** | | 109,99 | |
| Total Drivin' | | 89,99 | |
| Transport Tycoon | | 89,99 | |
| V-Rally | | 89,99 | |
| WarCraft 2 | | 89,99 | 89,99 |
| WipeOut 2097 (Platinum Edition) | | 49,99 * | |
| Worldwide Soccer '98 | | | 99,99 |
| Worms (Platinum Edition) | | 49,99 | |
| Z | | 79,99 * | |

## Grundgeräte

| | |
|---|---|
| Sony Playstation incl. Control Pad | 299,– |

## Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| **Analog Control Pad** | 59,95 | |
| Antennenkabel | 39,99 | 59,95 |
| Infrarot-Joypads (2 Stück) | 79,99 | 79,99 |
| Joypad | ab 29,99 | 39,99 |
| Lenkrad | ab 99,99 | 129,95 |
| Memory Card | ab 29,99 | 79,99 |
| Predator Lightgun | 69,99 | 69,99 |
| RGB-Scart-Kabel | 29,99 | 29,99 |

**Adventure & Action!**

**Discworld 2**
Sony PSX * / Sega SAT * je
**89,99**

**Dynasty Warriors**
Sony PSX *
**99,99**

## Unser Weihnachtstip:

## TOCA Touring Car Championship

**Codemasters Rallye-Erstling schlägt die Konkurrenz in puncto Spielbarkeit um Längen. Wer auf ein realistisches Rennvergnügen steht, sollte uneingeschränkt zugreifen!**

**Sony PSX**

**88,–**

**Antons Tips zum neuen Jahr:**

**Thunderhawk 2**
Sony PSX
**49,99**

**FIFA '98**
PSX * / SAT * je
**89,99**

**Crash Bandicoot 2**
Sony PSX *
**89,99**

**Nascar Racing '98**
PSX * / SAT * je
**89,99**

| Nintendo 64 | N64 |
|---|---|
| Nintendo 64 incl. Control Pad | 299,00 |
| Adapter für Import-Spiele | 49,99 |
| Antennenkabel | 49,99 |
| Controller Pak (Memory Card) | 39,99 |
| Control Pad (diverse Farben) | je 59,99 |
| Rumble Pak | 39,99 |
| Blast Corps | 119,99 |
| Bomberman 64 | 99,99 * |
| Chameleon Twist | 129,99 * |
| Clayfighter 63 1/3 | 139,99 |
| Diddy Kong Racing | 99,99 * |
| Extreme G | 139,99 |
| F1 Pole Position | 139,99 |
| **Fifa 98 – Die WM-Qualifikation** | 129,99 |
| Goemon | 149,99 * |
| International Superstar Soccer 64 | 139,99 |
| Lamborghini | 149,99 * |
| Lylat Wars (Star Fox 64 incl. Rumble Pak) | 139,99 |
| Mischief Makers | 99,99 * |
| Nagano Winter Olympics '98 | 149,99 * |
| NBA Pro '98 | 139,99 * |
| NFL Quarterback Club '98 | 139,99 * |
| Super Mario 64 | 99,99 |
| Super Mario Kart 64 | 99,99 |
| **Top Gear Rally** | 159,99 * |
| Turok: Dinosaur Hunter | 129,99 |
| Wave Race 64 | 99,99 |
| Wayne Gretzky's 3D Hockey | 139,99 |
| WCW Wrestling | 139,99 * |

**Baphomets Fluch 2**
**Spiegel der Finsternis**
Sony PSX *
**89,99**

**Command & Conquer 2**
**Alarmstufe Rot**
Sony PSX *
**99,99**

**Ankauf**
**Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.**




**Unsere Filialen:**



**Berlin – Steglitz**
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131



**Berlin – Friedr.hain**
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790



**Berlin – Steglitz**
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.



**Berlin-Charlottenburg**
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956



**Berlin – Mitte**
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel



**Hamburg – Harvesteh.**
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139



**Dortmund**
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24



**Berlin – Neukölln**
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21



**Berlin – Spandau**
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191



**Berlin – Tegel**
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991



**Berlin – Friedr.hain**
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"



**Bernau**
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"



**Bremen**
Hanseat.hof 9-Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

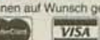
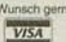


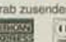
**Koblenz**
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

## Versandzentrale

**Media Point Vertriebs GmbH**
**Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin**
**Telefax (030) 794 72 199**
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
**(030) 794 72 111**

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!




# BESUCH BEI Hudson

**Um die Güte des kommenden PlayStation-Beat'em-Up-Knüllers Bloody Roar besser beurteilen zu können, ließ sich Virgin nicht lumpen und schickte uns zusammen mit je einem englischen und italienischen Kollegen nach Tokio, um das komplette Entwicklerteam einen Nachmittag lang zu löchern**




*Im Ginza Shopping-Viertel werdet Ihr keine Mühe haben, Leerräume in Euren Geldbeuteln zu erzeugen (Haifischflossensuppe: DM 100.-).*

Zu einem nicht alltäglichen Event lud Virgin Deutschland in der ersten Novemberwoche ein. Wir waren zwar nicht auf 'World Tour", durften aber als einziges deutsches Magazin das Entwicklerteam von Hudson Softs kommendem Beat'em-Up-Highlight **Bloody Roar** in der Firmenzentrale in Tokio besuchen und in einem ausgedehnten Interview einen Nachmittag lang löchern. Außerdem haben wir als Europäer in den sechs Tagen unseres Aufenthalts in der fernöstlichen Metropole viele neue Eindrücke gewonnen, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.




*Oben: In Akihabara kann man stundenlang enthusiastisch in Dutzenden von Videospieleshops stöbern, bis es dunkel wird.*

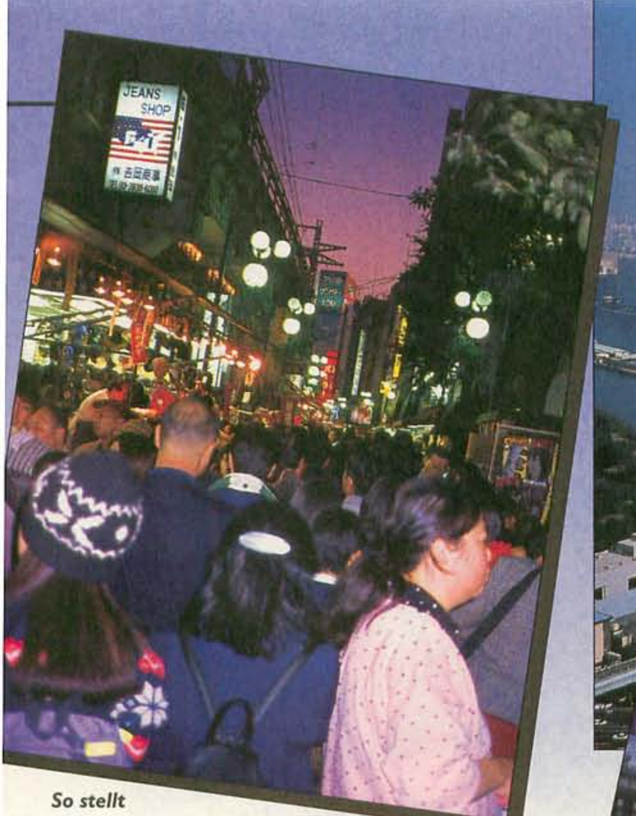


## Tokio

Nachdem wir es schlußendlich doch noch geschafft haben, erstens nach elfstündigem Flug am ausschließlich japanisch beschrifteten Fahrkartenschalter im Narita Airport (liegt ca. 70 km außerhalb von Tokio), mit zehn ungeduldig blickenden Japanern im Rücken, ein Bahn-Ticket in die City zu lösen und zweitens dem zehnstöckigen Labyrinth des Hauptbahnhofs innerhalb von nur einer Stunde zu entkommen, waren wir doch froh, in der Person unseres Kontaktmanns der Firma Hudson Soft einen Bekannten zu hören und wenig später auch zu sehen. Haruhiko Ikeda kannte ich (Ralph) bereits von der European Bomberman Championship 1993 in Paris, von wo auch der glorreiche Sieger-Pokal stammt, der seitdem unsere Redaktionsräume ziert. Zur Auflockerung wurden wir (ich, je ein englischer und italienischer Schreiberling, sowie das englische Virgin PR-Team) gleich in eine der an jeder Straßenecke liegenden, und bis zu sechsstöckigen Spielhallen geführt, in der sauber und adrett mit Anzug und Krawatte gekleidete Manager genauso ihrem abendlichen Vergnügen nachgehen wie die Jugend Tokios. Was dort sofort auffiel: Beat'emUps und Rennspiele aller Art stehen in der Beliebtheitsskala immer noch ganz oben. Neben **Tekken 3** und **Virtua Fighter 3 Enhanced** (mehr Moves) war aber auch SNKs **King of Fighters '97** überall präsent und umlagert. Da sage noch einer, das Neo Geo sei tot! Nach einer Runde **Scud Race Plus** (neue Kurse), **Le Mans 24** (Sega, nicht so der Hammer) und **Sega Super-G** (besser als das **Alpine Racer**-Duo von Namco), war dann die Zeit reif für den Höhepunkt des Abends: der elektrische Stuhl (kein Witz!). Man setzt sich in besagtes Folterinstrument und hält sich an zwei Metallgriffen



*Die größte Tempelglocke in Ostjapan nahe des Zojo-Tempels.*




*So stellt man sich Tokio vor: Abendliches Gedränge in der Nakamise-Shopping-Street, einer ehemaligen Schmugglerhochburg.*

*Blick auf den Tokioter Hafen vom 150m hohen japanischen Pendant des World Trade Center aus.*

*Der Hauptschrein der Asakusa-Tempelanlage: Hier trifft man sich, um dem alltäglichen Betondschungel zu entkommen.*

fest, in die kontinuirlich Strom gejagt wird. Läßt man schließlich mit Hochspannungsfrisur los, ist alles vorbei und man erhält einen Ausdruck mit der verkrafteten Volt-Zahl und wird, sofern man hart genug war, in die High-Score-Liste aufgenommen. Life is crazy, isn't it? Außerdem haben die trickreichen Arcade-Besitzer eine Möglichkeit gefunden, ihren Umsatz zu steigern. Alle Beat'emUp-Automaten sind nur in Zweier-Packs vorhanden, die sich gekoppelt gegenüberstehen. Wollt Ihr z.B. ein Spielchen **Vampire Saviour 2** (also Darkstalkers 4) wagen, müßt Ihr erstmal Euren menschlichen Kontrahenten gegenüber herausfordern und bezwingen, was bei den Tokioter Meisterschlägern alles andere als eine einfache Aufgabe darstellt. Wer einmal die Gelegenheit bekommt, der „Eastern Capital" (wörtliche Übersetzung Tokios) einen Besuch abzustatten, sollte Akihabara, den Stadtteil der Elektronik-Freaks und Spiele-Gurus, auf keinen Fall missen. Während bei uns Einheitspreise gelten (neues PS-Spiel DM 100.-, daran gibt's nichts zu rütteln), gelten hier noch die Gesetze der Marktwirtschaft, und Unterschiede von bis zu 4.000 Yen (also ca. 56 DM) auch bei neuen Spielen sind keine Seltenheit. Ausgiebiges Stöbern lohnt sich also, vor allem wenn man auf der Suche nach Raritäten ist. Ich persönlich konnte einem **Samurai Shodown 2** Neo Geo-Modul für lächerliche 800 Yen (10 Mark) genauso wenig widerstehen wie einer **Cyberbots**-Limited Edition (Capcom Robo-Beat'emUp) mit Artwork-Buch oder einem **Thunderforce V**-Special Pack (Saturn) mit Bonus-Audio-CD inklusive 70 Minuten Best of Thunderforce-Tracks. Allgemein ist das Preisniveau für Spiele in Japan niedrig (das ist aber auch das einzige!), von punktuellen, grotesken Ausnahmen für etwas ältere Titel vom Schlage eines **Comix Zone** für Mega Drive zum lächerlichen Preis von DM 320,– abgesehen. Die Architektur der viel Flair verbreitenden Games-Shops paßt sich dabei den örtlichen Gegebenheiten an. Grundstückspreise um die US $ 100.000 pro qm in Herzen der Stadt (und dementsprechende Mieten!) lassen keine großflächigen Verkaufsräumlichkeiten zu. Stattdessen baut man eben bis zu sieben, nur wenige qm und doch jeweils Tausende verschiedener Titel umfassende, kleine Lager übereinander, in der sich die Leute gegenseitig auf die Füße treten, aber das ist nach kurzer Eingewöhnungszeit in Nippon sowieso an der Tagesordnung. Anders als nach Tets Warnungen befürchtet, verhalten sich die Japaner gegenüber armen Gaijins (Ausländern) jedoch immens freundlich, höflich und zuvorkommend, auch wenn die Kommunikation in 95% aller Fälle an der Sprachbarriere scheitert. Im Gegensatz zu westlichen Gefilden besteht die Hauptaufgabe der Gesetzeshüter des Landes der aufgehenden Sonne (so, einmal mußte diese Floskel in den Text!) übrigens mangels Kriminalität im Erteilen von Auskünften, was irgendwie so ganz nicht stimmen kann. Die gut ausgebauten Straßen der Hauptstadt (es gibt sogar einen gebühren-pflichtigen Express-Way durch die Betonschluchten) werden von mindestens genauso vielen S-Klasse-Benz wie hierzulande und auch einigen Porsche bevölkert, welche dank Zöllen dort aber dreimal soviel kosten. Da weiß man, was die Stunde geschlagen hat: Der brave Geschäftsmann fährt U-Bahn (bei der Standard-Auslastung von 250 (!) % zur Rush-Hour kann man gerade noch seine Hände bewegen) und die Yakuza (japanische Mafia) flaniert in Straßenkreuzern durch die Gegend. Insgesamt gesehen prägen aber doch die Spiele und das Drumherum das Erscheinungsbild dieser Metropole. Im Stadtteil Korakuen wurde ein Kickboxing-Event im Tokyo Dome (auch „Big Egg" genannt) von Dutzenden PlayStation-Ständen mit **K1-Arena Fighters** (siehe Test in der letzten Ausgabe) zum Probespielen untermalt und zufällig entdeckte ich gleich daneben eine riesige Halle, in der Capcom den zehnjährigen Geburtstag seines Dauerbrenners Megaman (in Japan: Rockman) mit vielen Aktionen und Festivitäten, vor allem für die Kiddies, zelebrierte. Ein letzter Tip noch, aus eigener bitterer Erfahrung: Laßt in Tokio bei einem mehrgängigen Menü die ersten fünf Gänge aus (u.a. rohe Chicken Wings in Essig-Sauce, lecker!), die wirklich guten und für Europäer genießbaren Sachen kommen erst zum Schluß!




*Als Tiger besitzt Ihr mehr Combos und härtere Attacken.*

*Alle Infight-Aktionen und Würfe wurden großartig (auf Wunsch mit Blut) animiert.*

*Nach dem K.O. seht Ihr die Sieger-Combo aus drei Perspektiven.*

*Im Sprung verwandelt Ihr Euch durch ein Strahlengewitter in einen Werwolf.*

# Bloody Roar

Seit unserem Preview in der VG 11/97 hat sich bei Hudsons Mensch-gegen-Monster-Keilerei noch einiges getan. Das extrem schnell geschnittene Render-Intro, das alle acht Martial-Arts-Spezialisten detailliert vorstellt, wurde in einigen Punkten geändert, wobei meines Erachtens ein paar der Schere zum Opfer gefallene Szenen der Vorversion eine Veröffentlichung durchaus verdient hätten. Eigentlich duellieren sich in **Bloody Roar** ja 16 Charaktere, denn jeder menschliche Turnierteilnehmer kann sich mit gefülltem Power-Balken in ein wildes Tier auf zwei Beinen verwandeln (Löwe, Tiger, Gorilla, Wolf, Fuchs etc.) und erhält dann neben den zwei Standard-Attack-Buttons Punch plus Kick noch einen Beast-Button, der in Kombination mit den anderen für mehr Combos und Specials genutzt werden kann. Dabei kommt mit dem Zeitpunkt und dem Ort der Verwandlung viel Taktik in das mit schnellen Perspektivenwechseln furios in Szene gesetzte 3D-Beat'em-Up. Verwandelt Ihr Euch so schnell wie möglich, werdet Ihr auch ebenso fix wieder aus Eurer tierischen Hülle geprügelt. Haltet Ihr jedoch länger als (auch nicht schwächlicher) Mensch dagegen, verträgt Euer zweites Ich später auch mehr Treffer, ohne gleich den Geist aufzugeben. Ihr könnt Euch sogar nach einem Anlauf mitten im Sprung verwandeln und Euren Gegner überraschen. Außerdem integrierten die Designer von Raizing eine Quick-Counter-Möglichkeit: Blockt Ihr eine Attacke ab, erscheint kurz ein blauer Flash an der betroffenen Stelle und gibt Euch für einige Zehntelsekunden die Gelegenheit zum Konter. Dank der umzäunten Arenen lassen sich Juggle-Combos in beliebiger Höhe erzielen, die allerdings (ich glaube zum ersten Mal in einem Beat'emUp überhaupt!) abgewehrt werden dürfen. Hat Euch die CPU in die Lüfte bugsiert und setzt zum Angriff auf Euren herunterfallenden Schützling an, genügt bei richtigem Timing ein Druck auf Punch + Kick und Ihr fabriziert wieder einen kleinen Sprung in die Höhe und laßt den wartenden Angreifer somit ins Leere schlagen. Krachende Schlaggeräusche, Power-Moves, die den Gegner übers ganze Feld schleudern, Shadow Finishers, freie Positionswahl zum Duell-Beginn wie in den letzten **Samurai Shodown**-Sequels, einstellbare Bluteffekte und ein umfangreicher Practice-Mode sollten bei Hudsons erstem PS-Beat'emUp keine Wünsche offen lassen. Für Freunde des schnellen Endes birgt das Optionsmenü auch zerstörbare Wände, was einen Kampf im günstigsten Fall schon nach einer Sekunde (per Power-Move oder -Throw) beendet, denn einmal in Einzelteile zerlegte Ringbegrenzungen werden in der nächsten Runde nicht mehr aufgebaut. So habt Ihr in einem Best-of-Five-Match selbst mit 0:2-Rückstand noch eine relle Chance für den Sieg. Leute, die sich lange Button-Kombinationen merken wollen, werden mit 15++ Combos, die erfreulicherweise auch in der Anleitung stehen, ihren Spaß haben. Einige Haudegen haben auch kleine Combos in petto, die ringförmig (also theoretisch unendlich oft) aneinandergekettet werden können. Ihr merkt schon, **Bloody Roar** macht dank der einfachen Grundsteuerung auch Genre-Neulingen sofort Spaß, während für Profis und Hardcore-Beat'-emUp-Liebhaber genügend Kniffe zur längerfristigen Motivation enthalten sind. Etwas nervig fiel bis jetzt lediglich der penetrante Heavy-Metal-Soundtrack auf, der zwar anfangs motiviert, aber bei längerer Spieldauer nach Abschalten schreit. Was es mit dem extra für die PS-Konvertierung des Arcade-Vorbilds, das sich in Japan leider aufgrund des fehlenden Namens im Vergleich zu **Tekken**, **Virtua Fighter** oder **King of Fighters** in den Spielhallen nicht durchsetzte, integrierten Rave-Modus auf sich hat, sollen Euch die Jungs von Raizing im Interview lieber selbst erzählen.

*Lupus, der Werwolf*

*Die Straße Gehört dir.*
*Du mußt sie nur erobern!*

# COURIER CRISIS

## Dein Bike ist dein einziger Freund!

***Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.***

Dein Job ist, die Bestellung ans Ziel zu bringen - koste es, was es wolle. Du jagst auf zwei Rädern durch die Straßen Amerikas, das heißt: High-Speed Action ohne Rücksicht auf Verluste. Der Job ist hart! Du bahnst dir deinen Weg durch keifende Omas, streunende Hunde, bullige LKWs, spielende Kinder und nervige Polizisten. Und alle haben es auf dich abgesehen! Da brauchst du Mut, Wendigkeit und Null Skrupel. Bist Du bereit?

## Wer bremst verliert!

- Action auf echten BMX-und Mountainbikes von GT-Bikes
  Nimm dir dein Lieblingsbike!
- 30 verschiedene Level in 5 US-Städten
- über 160 Objekte und 70 verschiedene Fußgänger
- insgesamt über 250 Aufträge
- Superrealistische Soundeffekte
- Schnelle, realistische 3D-Engine










BMG INTERACTIVE Goes Internet: http://www.bmginteractive.de

Best.-Nr. 768 9642 5662 7



Virgins PR-Mann beim Duell mit Raizing.

Ganz rechts: Bloody-Roar-Director Kenji Fukuya.

Hudsons PR-Mann Ikeda, der Ralphs Gaumen mit jap. Köstlichkeiten malträtiert.

Das Raizing Team beim gemütlichen Plausch im Hudson-Hauptquartier.

# Interview

Wir unterhielten uns mit den Top-Leuten von Team Raizing, die für Bloody Roar verantwortlich zeichnen, bestehend aus Producer Naoyuki Tsuji, Director Kenji Fukuya, Designer Shimichi Ohnichi, Lead Programmer Yuichi Ochiai sowie dem Chef-Grafiker, übrigens genau am Tag des offiziellen Releases in Japan.

**VG:** *Raizing ist in Deutschland noch ziemlich unbekannt. Wann wurde die Firma gegründet, welche Projekte habt Ihr bis jetzt veröffentlicht, und seit wann besteht die Zusammenarbeit mit Hudson Soft?*

Wir haben 1993 angefangen und zunächst hauptsächlich klassische 2D-Shoot'emUps programmiert, die in Japan auch für den Saturn umgesetzt wurden, z.B. Terra Diver oder Sosal Striker. Mit Hudson Soft kooperieren wir seit ca. 2-3 Jahren und können u.a. die Neo Geo-Releases Panic Bomberman sowie das Beat'emUp Kabuki Klash vorweisen.

**VG:** *Wann begannen die Arbeiten zu* ***Bloody Roar****? Ist es dasselbe Team, das schon* ***Kabuki Klash*** *programmierte?*

**Hudson:** Wir haben vor etwa 20 Monaten angefangen, und in der Tat wirkte bei Bloody Roar auch ein Teil des Teams mit, das schon das genannte klassische SF-Beat'emUp designte.

**VG:** *Wie kamt Ihr auf die geniale Idee, jedem Charakter im Spiel ein wildes Tier zuzuordnen, in das er sich verwandeln kann? Wurde Motion Capture für die Animationen verwendet?*

**Hudson:** Also, eigentlich war es genau andersherum: Wir haben uns zuerst die beliebtesten 'Beast'-Charaktere überlegt (so der Arbeitstitel des Spiels) und aufgrund deren Eigenschaften die menschlichen Ebenbilder dazu geschaffen. Ein Hase bewegt sich sehr agil, also mußte der Hasenmensch ein kleiner, flinker Kämpfer sein, während der Gorilla ein mächtiges, hochaufgeschossenes Pendant spendiert bekam, oder der Werwolf einen muskelbepackten Athleten. Auf ein Motion-Capture-Verfahren haben wir aus dem Grund verzichtet, da sich die Bewegungen wilder Tiere nicht mit menschlichen Moves darstellen lassen. Wir haben stattdessen ganze Tage im Tokioter Zoo verbracht, die Verhaltensweisen der Tiger, Löwen etc. beobachtet und jeden einzelnen der über 150 Attack-Moves pro Kämpfer einzeln per Hand animiert.

**VG:** *Ist die PlayStation Version eine 1:1-Umsetzung des Arcade-Automaten?*

**Hudson:** Die Heimversion ist sogar besser als das Spielhallenvorbild, das auf der schwarzen CD komplett enthalten ist. Zusätzlich haben wir noch einen umfangreichen Trainings-Mode und eine Reihe weiterer Spielmodi, sowie eine umfangreiche Artwork Gallery draufgepackt. (Anm d. Red.: Daraus seht Ihr einige Kostproben in diesem Artikel). Die wichtigste Ergänzung stellt jedoch der neue Rave-Mode dar: Durch einen simplen Knopfdruck mitten im Spiel bei aufgeladener Power-Leiste bewegen sich die Monster 50% schneller als beim Original, wodurch viele neue Combos erst möglich werden. Außerdem haben wir auch noch einen Kids- sowie einen Big-Head-Mode spendiert.

**VG:** *Beruhen die Aktionen der menschlichen Protagonisten auf realen Martial-Arts-Techniken, oder habt Ihr Phantasie-Moves à la Feuerbälle etc. ins Spiel integriert?*

**Hudson:** Obwohl wir alle große Fans von Capcoms Street Fighter 2 sind, das schließlich das heute existierende Fighting-Game-Genre erst geschaffen hat, bewegen sich alle Arm- und Beinmoves der Kämpfer im Rahmen dessen, was im Kampfsport tatsächlich machbar ist. Für den Fuchsmenschen Fox haben wir uns sogar die Techniken von der Siegerin eines Martial-Arts-Turniers für Frauen in Tokio abgeschaut, die einen ganz speziellen chinesischen Kampfstil namens Shorinji Kenpo praktiziert. Jetzt wollt Ihr sicher ein Photo von Ihr haben, aber die Dame ist sehr pressescheu! (lacht).

**VG:** *Ist es eigentlich kompliziert bei dieser immensen Palette an Angriffsaktionen, die Reaktion der Computergegner und den Gesamtschaden einer Aktion, vor allem bei Combos zu implementieren?*

**Hudson:** Nein, die Action/Damage-Data stellt keine große Schwierigkeit dar. Jedem Move wird in der Fighting-Engine ein Parameter zugeordnet, was eine Identifikation und damit die Auswahl einer der begrenzten Reaktionen der A(rtificial) I(ntelligence) leicht macht. Bei einem Combo werden die Werte der betroffenen Parameter dann einfach zusammengezählt

**VG:** *Worauf seid Ihr denn nun besonders stolz in* ***Bloody Roar****?*

**Hudson:** Da gibt es mehrere Dinge. Zum einen ist da unser Combo-System, das es dem geschickten Spieler aufgrund der Ringbegrenzung und der Juggle-Möglichkeit erlaubt, theoretisch unendliche Combos auf die Matte zu legen. (Chef-Programmierer Yuichi Ochiai legt sogleich Hand ans Spiel und demonstriert uns seine Behauptung mit einem eindrucksvollen 47-Hit-Combo). Zum anderen ist es uns, so glaube ich, sehr gut gelungen, die Flugbewegungen der winzigen Teile der nach einem Finishing-Move zerberstenden Teile der Mauer auf dem Screen darzustellen. Insgesamt gesehen sind wir natürlich mit dem kompletten Endprodukt sehr zufrieden, einem sehr schnellen Polygon-Beat'emUp, das aufgrund einer einfachen Tastenbelegung sowohl für Anfänger zugänglich ist, andererseits dank der reichhaltigen Move-Palette aber auch Profis herausfordert.

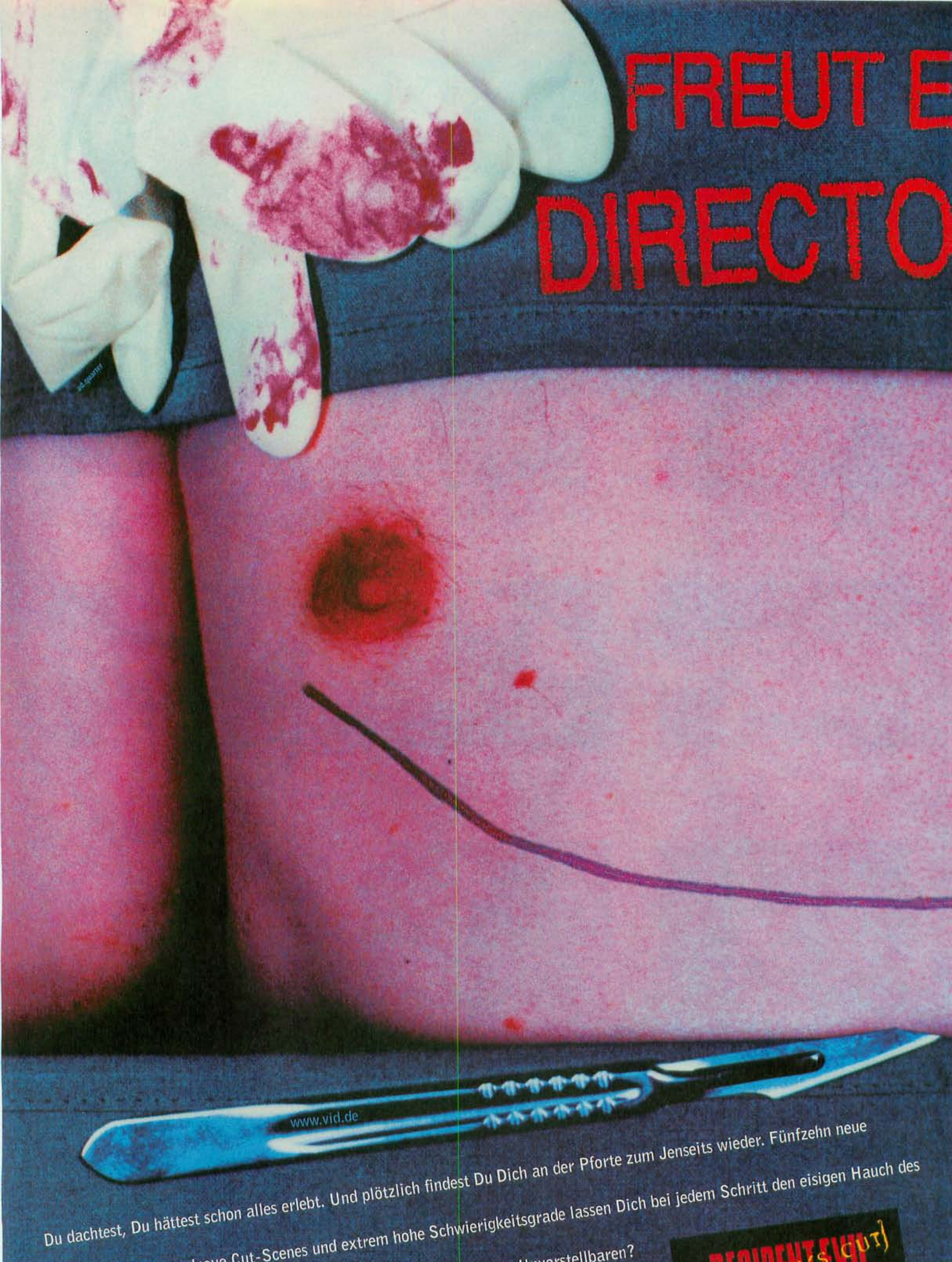
**VG:** *Wird es eine Saturn-Umsetzung geben?*

**Hudson:** Nein, wir bei Raizing sind Perfektionisten, und ein **Bloody Roar** auf dem Saturn wäre in dieser Form und vor allem in dieser Geschwindigkeit nicht machbar.

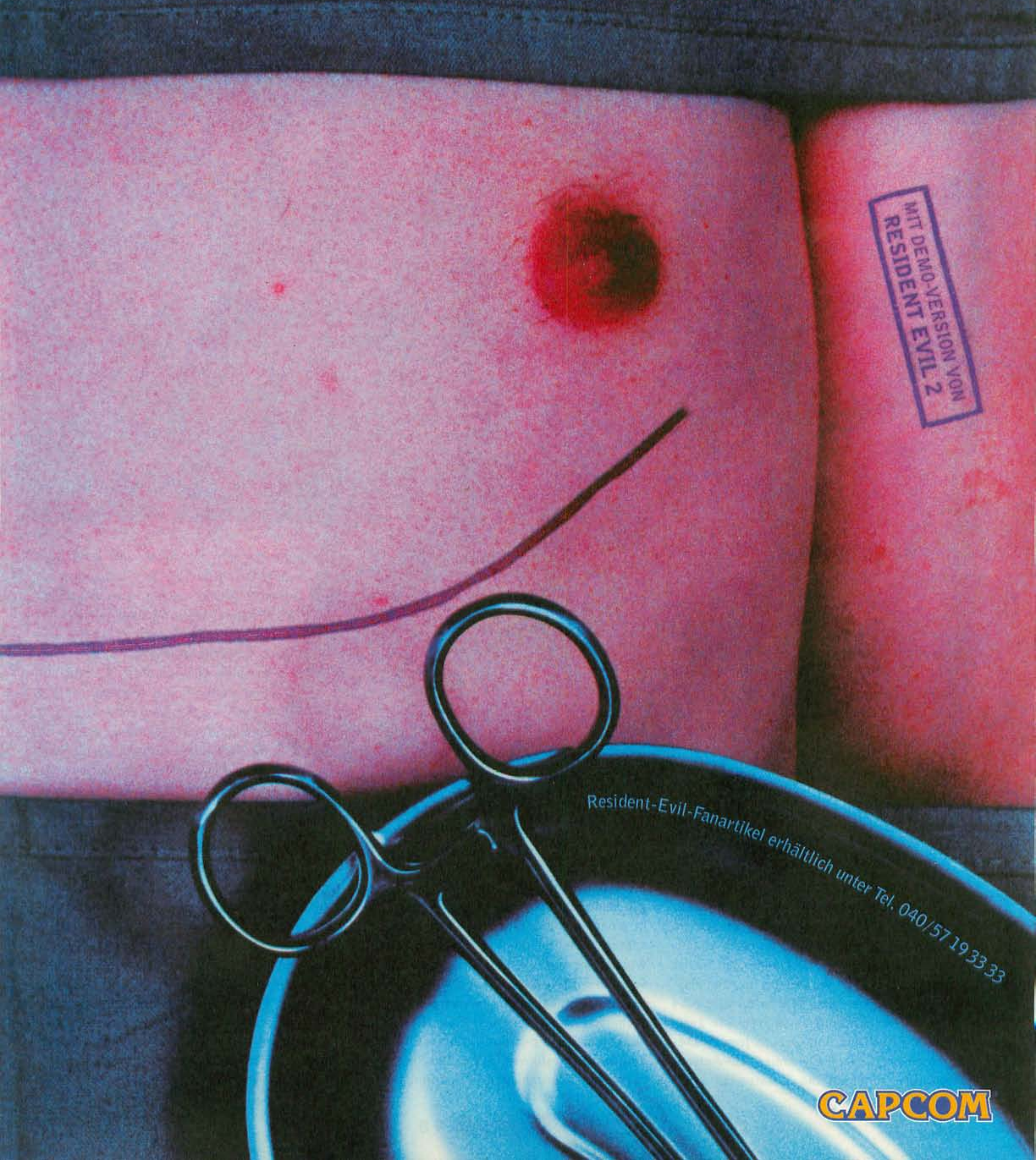
Das Interview führte Ralph Karels

## INFO

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Name: | Bloody Roar |
| Genre: | 3D-Beat'emUp |
| Hersteller: | Raising/Hudson |
| Geplanter Erscheinungstermin: | |
| Japan: | bereits erschienen |
| **Deutschland:** | **Februar 1998** |

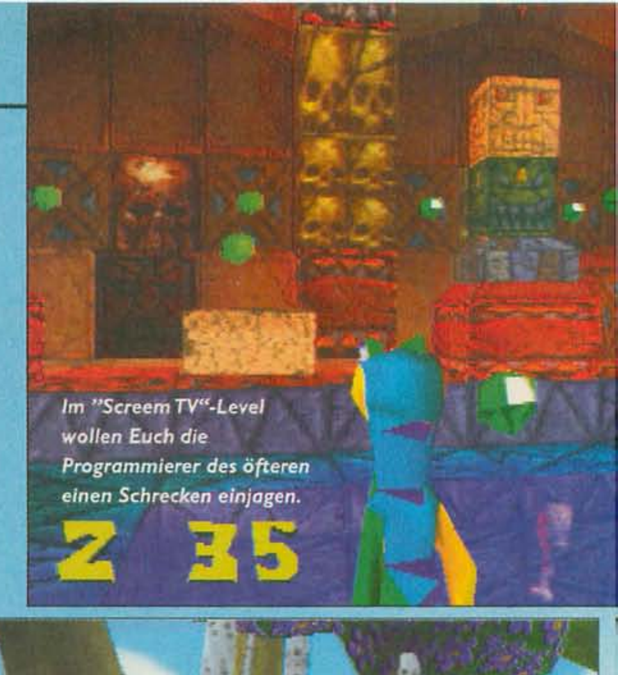

FREUT E
DIRECTO
www.vid.de
Du dachtest, Du hättest schon alles erlebt. Und plötzlich findest Du Dich an der Pforte zum Jenseits wieder. Fünfzehn neue
Räume, brandneue Cut-Scenes und extrem hohe Schwierigkeitsgrade lassen Dich bei jedem Schritt den eisigen Hauch des
Todes spüren. Die Frage ist: Bist Du bereit für die Begegnung mit dem Unvorstellbaren?
RESIDENT EVIL
[DIRECTOR'S CUT]
Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. © Capcom Co., Ltd. 1995, 1996, 1997. All rights reserved. Capcom is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

UCH. DER RESIDENT EVIL
R'S CUT IST DA.

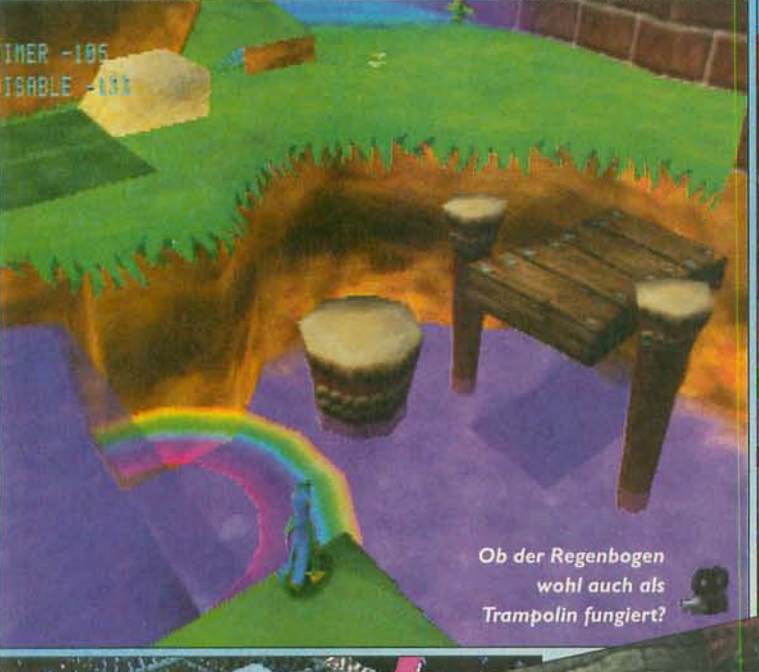


# Gex 3D

**Schon seit der E3 im Juni gilt Gex 3D als Geheimtip. Endlich liegt uns eine Preview-Version vor, und die Vorschußlorbeeren scheinen gerechtfertigt.**



*Im "Screem TV"-Level wollen Euch die Programmierer des öfteren einen Schrecken einjagen.*


*Ob der Regenbogen wohl auch als Trampolin fungiert?*

*Hier muß unser Hauptdarsteller schwer überlegen: "Zu welcher Tiergattung gehöre ich denn eigentlich?"*



*Gex betrachtet ungläubig die Ahnengalerie (per △-Taste könnt Ihr Euch in alle Richtungen umschauen).*

Um eventuellen Mißverständnissen vorzubeugen, **Gex 3D** hieß früher **Gex: Enter the Gecko**, bevor BMG entschied, den Namen zumindest für Europa zu ändern. Am Konzept hat sich natürlich nichts geändert, Gex 3D verspricht für die PlayStation zu werden, was **Mario 64** fürs N64 ist. Ähnliche Hoffnungen setzten wir zwar schon in EAs **Croc** und Oceans **Jersey Devil**, doch bei Crystal Dynamics' 3D-Action-Adventure scheinen die Zutaten zu stimmen. Die Hauptfigur, der niedliche Gecko, gab sein Debüt vor vier Jahren auf dem 3DO in einem traditionellen 2D-Jump'n-Run, das später auch für die PlayStation umgesetzt wurde. Bis auf die Charaktere und einige von Gex' Fähigkeiten haben Vorgänger und Nachfolger nicht mehr viel gemein. Vor allem technisch präsentiert sich Gex 3D auf dem neuesten Stand der Entwicklung. Die hochauflösende Grafik von 512 x 240 Pixel wirkt durch eine Vielzahl von Programmiertricks ungewöhnlich detailliert und bunt. Die Landschaften und Hintergründe sind oft animiert. Wer genau hinblickt, sieht Blätter, die sich im Wind bewegen, Insekten in der Luft - die Umgebung scheint einfach lebendig. Alle Figuren bestehen aus einem Grundskelett, das mit nur einer großen Textur umgeben ist. Die Technik verhindert typische 3D-Probleme wie z.B. Polygone, die an den Gelenken unnatürlich wirken, und ermöglichen außerdem sehr flüssige und realistische Animationen. Gex' Kopf besteht aus zwölf "Knochen", fünf davon in der Zunge. Wenn die Hauptfigur spricht, bewegt sich der Mund fast lippensynchron. Natürlich hat Crystal Dynamics wieder einen amerikanischen Komödianten engagiert, um die sehr witzigen Kommentare und Wortspiele gekonnt umzusetzen. Verschiedene Beleuchtungseffekte sorgen für die passende Stimmung, in der Horrorwelt versetzen z.B. flickernde Lampen, die im Wasser reflektieren, den Spieler in Spannung. In der gleichen Welt überraschten uns vor allem die morphenden Wände: Aus einer normalen Mauer drängt plötzlich ein verzerrtes Gesicht, ähnlich wie im Film *Frighteners* (von Peter



Oh, da hat sich wohl jemand wehgetan...

Die Bewohner des "Kung Fu Theaters" fackeln nicht lange, wenn sich tierische Eindringlinge blicken lassen.

Nach wie vor kann Gex mit dem Schwanz wedeln und an Mauern hochkriechen. Ansonsten ist er aber ein quicklebendiger 3D-Gecko, der sich jetzt überaus natürlich bewegt.

Jackson). In einigen Welten spiegeln sich Objekte und Charaktere in unterschiedlichen Gegenständen, ein Effekt, auf den die Programmierer besonders stolz sind. Für den Sound hat Crystal Dynamics ein eigenes Tool entwickelt, das die Musik eng an das Geschehen auf dem Bildschirm bindet. Bei spannenden Szenen erhöhen sich dabei z. B. die Lautstärke und Intensität der klanglichen Begleitung.

Wie schon beim Vorgänger ist **Rez** auch diesmal wieder Gex' Gegenspieler. Den niedlichen Gecko verschlägt es in neue, grafisch eigenständige Welten, die auf TV- oder Filmgenres basieren. Im **Kung-Fu-Theater** trefft Ihr auf jede Menge Kämpfer, die direkt aus Bruce-Lee-Filmen stammen könnten und auch die Landschaft hat einen typisch asiatischen Touch. In **Scream TV** hinkt ein Frankenstein-Monster durch die düsteren Hallen, das auch durch den Verlust einiger Körperteile kaum behindert zu sein scheint. **Circuit Central** wurde von Science-Fiction-Serien inspiriert und erinnert auch etwas an *Tron*. **Prehistoric** wurde hauptsächlich von Jurassic Park beeinflußt, und **Space Wars** wird nicht nur Star-Wars-Fans amüsieren. Hier laufen kleine Darth Vaders mit roten Laserschwertern herum, es fehlt eigentlich nur noch ein tiefgefrorener Han Solo. Insgesamt besteht **Gex 3D** aus vierzehn Spielabschnitten zuzüglich Geheim- und Bonusstages, wo Ihr innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Zahl von Gegenständen aufsammeln müßt. Besonders als Gex Bond im schwarzen Anzug hat uns die Hauptfigur gefallen, aber auch als Indiana-Jones-Verschnitt gibt der Gecko eine gute Figur ab.

Im Gegensatz zu den meisten 3D-Action-Adventures habt Ihr bei Gex 3D völlige Kontrolle über die Perspektive. Die Kamera läßt sich stufenlos um Euren Charakter bewegen, was immer die optimale Perspektive garantiert, vorausgesetzt, man gewöhnt sich an die ständige Anpassung des Blickwinkels. Obwohl sich die Kamera sehr intelligent mitbewegt, erzielt man die besten Resultate, wenn man mit den L- und R-Buttons die Perspektive anpaßt, da jeder eine andere Ansicht bevorzugt. Die Dreieck-Taste erlaubt es, sich in jeder Richtung ohne Einschränkungen umzusehen, wie z. B. auch bei Tomb Raider. Die Steuerung wurde selbstverständlich auf das **Analog-Pad** zugeschnitten, mit dem sich die grüne Echse deutlich besser kontrollieren läßt, als mit dem digitalen Richtungskreuz. Interessanterweise plant Crystal Dynamics auch eine **N64-Umsetzung**, die allerdings von einem externen Team entwickelt wird. Vor allem der Vergleich mit Mario 64 macht erst dann richtig Sinn, wenn die Plattform dieselbe ist. Zumindest im direkten Vergleich mit den PlayStation-Konkurrenten scheint Crystal Dynamics die Nase vorne zu haben. Klarheit verschafft aber erst unser Test, der voraussichtlich im Februar folgen wird. rz

## INFO

**System:** PlayStation
**Name:** Gex 3D
**Genre:** 3D-Action-Adventure
**Hersteller:** Crystal Dynamics
**Geplanter Erscheinungstermin:**
März 1998

EINIGE DINGER SIND

SIE BESO

KOEI

Laguna

# ES WERT, NDERS ZU SCHÜTZEN.




Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.






# FORSAKEN

**Kopfgeldjägern der Zukunft ist nichts verboten: Wir durften uns bei einer Vorab-Version für PlayStation und Nintendo 64 schon mal probeweise tödliche Lasersalven und hochexplosive Plasmaraketen um die Ohren knallen.**

*Sehr zu empfehlen ist die altbewährte Methode: „Erst schießen dann fragen".*

*Rechts entsteht gerade ein neuer Labyrinth-Komplex.*

*Wer an Schwindel- oder Klaustrophobie-Anfällen leidet, wird in Forsaken sein helles Wunder erleben. (PS)*

*Mit Super-Beam-Laser bewaffnet, düsen wir freischwebend durch verwinkelte Tunnel-Gänge (PS)*

Nach **Extreme G** hat Probe mit **Forsaken** einen neuen, futuristischen Action-Hammer in Arbeit, der im Frühjahr für die beiden Konsolensysteme PlayStation und Nintendo 64 erscheinen wird. Eigentlich wollten wir den Entwicklern im Vorfeld einen kleinen Besuch abstatten, wie es in der letzten Vorschau bereits angekündigt war. Leider waren die Jungs aus dem „Engel-Lande" noch schwer mit der parallel entstehenden PC-Version beschäftigt, so daß wir freundlichst auf einen späteren „Nikolaus"-Termin vertröstet wurden. In der nächsten Ausgabe haben wir die heiligen Probe-Räume bereits ausgiebig durchstöbert und alle Beteiligten über die aufwendigen Designprozesse gehörig ausgequetscht. Ihr dürft also gespannt sein!

Die apokalyptische Story von Forsaken katapultiert uns unversehens in ein megadüsteres Endzeitszenario: Wir befinden uns in dem Sonnensystem „Terran" im Jahre 2113. Diese friedliche Galaxie mit ihren umliegenden Planeten ist ungewollt die neue Heimatwelt der restlichen Menschheit geworden. Bei einem alltäglichen Kernspaltungs-Experiment haben wirre Wissenschaftler einige falsche Zutaten in den Nuklear-Cocktail gemixt, was zur katastrophalen Folge hatte, daß die Erde binnen Sekunden in hunderte von Einzelteilen explodierte. Erst nachdem alle ökologischen Probleme gelöst sind, kommt die Tiefbauindustrie auf den weit versprengten Landzungen wieder in Gang. Mit massiger Hilfe von Technik und Improvisation stehen bald neue unterirdische Lebensräume bereit. Die Reste der Zivilisation schnappen sich die übriggebliebenen Schrotteile und basteln sich daraus heiße Raketen-Kisten, mit denen sie in den gigantischen Röhrensystemen patrouillieren. Und das nicht ohne Grund, denn durch den lauten Knall sind einige unliebsame Gesellen geweckt worden: Galaktische Söldner-Gangs, Bounty-Hunters und extraterreistische Glücksritter, die das Universum durchstreifen; immer auf der Suche nach einem profitbringenden Plünderungskampf. Als furchtloser Space-Biker ist es Eure Aufgabe, alle Tunneletagen von dem skrupellosen Piraten-Gesockse zu säubern. Ihr klemmt Euch hinter den Lenker Eures Easy Rider-Bikes und stürzt Euch wagemutig in 15 verzwickte Level-Labyrinthe. Die gleiche Anzahl an abgedrehten Charakteren samt Fluguntersatz laden zum fröhlichen „Katz & Maus"-Spiel ein. Alle „Bounty Hunter"-Bikes verfügen standardmäßig über extradicke Laser-Beams, besonders starke Plasma-Raketen und begrenzt haltbare Schutzschilde. Zusätzlich findet Ihr unterwegs Power-Ups, Extraknarren und Energie-Kapseln, die für nötigen Nachschub sorgen. Da Ihr keinen blassen Schimmer über die weitver-

Die Nintendo 64-Version verfügt über ein komplett anders gestaltetes Level-Design.

In Forsaken ballert wir auf alles, was verdächtig aussieht.

Die Regeln sind einfach: Wer die meisten Mitspieler in Schutt und Asche legt, gewinnt!

Alle gezeichneten Charaktere und Monster-Kreatuen werden zuvor auf polygontaugliche Umsetzbarkeit analysiert.

Vor jeder Level-Kreation am Computer wird das architektonische Grundgerüst bis ins Detail auf Papier-Zeichnungen festgelegt.



Der Vier-Spieler-Modus auf dem N64.



zweigten Wege der Tunnelanlagen habt, bleibt Euch als Orientierungshilfe nur das bordeigene Automapping-System. Alle Piloten verfolgen nur ein Ziel: ihre Konkurrenten aus den bequemen Schalensitzen zu katapultieren. Wer alle Rabauken erfolgreich eliminiert hat, dem winkt die Ehren-Medallie aller Planetenklassen. Anders als in jedem gewöhnlichen Rennwettkampf, kann unser Anti-Gravitations-Gefährt nach belieben auf- und absteigen, was letztendlich zu einer vollkommenen 360-Grad Bewegungsfreiheit führt. Entsprechend verwinkelt und schwindelerregend sind die unterirdischen Flugröhren angelegt. Mal geht es mit Vollgas bergab, im nächsten Moment zweigt der Schacht nach rechts ab. Und wem der Blick frontal aus der mit HUD-Anzeigen gespickten Cockpit-Kanzel auf Dauer zu eintönig ist, darf seinen Biker auch von außen bewundern. Heißblütige Neulinge, die sich nach furiosen Gefechten sehnen, wählen gleich den Multi-Spieler-Modus aus. Auf der PlayStation darf **Forsaken** im Horizontal-Splitscreen zu zweit gegeneinander gezockt werden. Die N64-Version unterstützt bis zu vier Spieler, die sich wie gewohnt in kleinen Mini-Fensterchen ihre Duelle liefern.

Beide Forsaken-Versionen werden von zwei völlig unabhängigen Teams entwickelt. Für die N64-Umsetzung zeichnet sich „Iguana U.K" verantwortlich, deren Räumlichkeiten weitab vom Probe-Gebäudes liegen. Dort wird ausdrücklich betont, daß **Forsaken 64** mit einem völlig anderem Level-Design, zusätzlichen Spieloptionen und neuen Features aufwartet. Lediglich Charaktere und Grafikstil werden sich mit allen anderen Versionen decken. Eines ist sicher: Allgegenwärtige Lichteffekte, superflüssiges 3D-Scrolling und feinstes Texture-Mapping machen **Forsaken** auf beiden Systemen schon jetzt zu einem phänomenalen Technikspektakel. *ws*

## INFO

**System:** PlayStation/Nintendo 64
**Name:** Forsaken/Forsaken 64
**Genre:** Action-Spiel
**Hersteller:** Acclaim (Probe & Iguana U.K.)
**Geplanter Erscheinungstermin:**
**März/April 1998**

# RASCAL

**Sympathische 3D-Hüpfspiele haben zur Zeit Hochkonjunktur: In Psygnosis Rascal erwartet den Spieler ein niedliches Jump'n'Run-Adventure mit bezaubernder Polygon-Optik.**

*Rascal versucht sich hier als furchtloser Drachentöter.*

*Genaues Sprung-Timing ist bei der Wasserfallüberquerung gefragt.*

*In der Filmstadt durchwandert unser kleiner Held verschiedene Papp-Kulissen, in denen angriffslustige Gegner des jeweiligen Kino-Streifens auf ihn warten.*

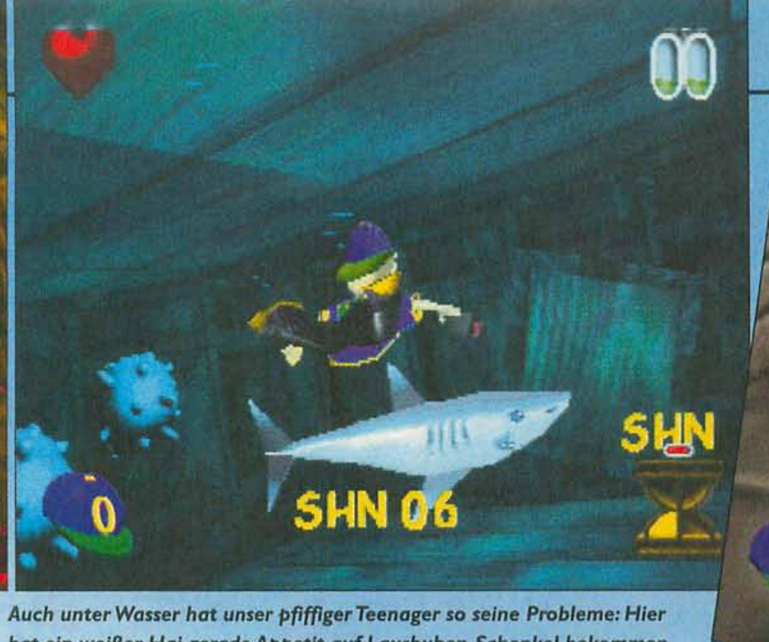
*Trotz seines jugendlichen Alters ist mit Rascal nicht zu spaßen, wie man sieht.*

*Geschickte Ausweichmanöver retten Rascal vor dem überrollen.*




*In einigen Epochen trefft Ihr auf höchst sonberbare Gesellen,*

Die verhängnisvolle Lausbubengeschichte fängt ganz harmlos im Eltern-Haus des pfiffigen Teenagers **Rascal** an. Wie viele Kinder seines Alters hat er nur zwei Dinge im Sinn: super cool sein und eine Menge unsinnigen Spaß haben. Das ist alles nicht ganz so einfach, wenn der Vater ein ausgeflippter Wissenschaftler ist, über den sich die gehässige Nachbarschaft pausenlos lustig macht. Aber eines Tages erfindet er doch etwas Brauchbares: eine Zeitmaschine. Und Rascal ist neugierig. Ein kleiner Blick kann doch nicht schaden, oder?
Bevor er sich versieht, wird unser kleiner Dreikäsehoch in die Dimensionsblase gesaugt und ist somit bereits auf einer phantastischen Reise durch Zeit und Raum. Seine Hauptaufgabe besteht darin, den verschollenen Papi und sechs Sanduhr-Teile zwecks Rückfahrkarte wiederzufinden. Das hört sich vielleicht ganz einfach an, wenn da nicht der böse Lord „Chronos" mit seinen Teufelsschergen wäre. Mit umgedrehter Schirmkappe und Luftblasen-Pistole zieht der Youngster durch verschiedene Level-Zeitzonen, immer auf der Suche nach Hinweisen, Teilen und Schlüssel für den nächsten Abschnitt. Aber nichts ist so gefährlich wie die düsteren Mächte, die die Zukunft aus der Vergangenheit aus manipulieren. In bester Jump'n'Run-Manier hüpft der gut animierte Held durch viele bunte Polygonwelten. So gelangt Ihr von düsteren Keller-Kerkern über einen Wasserfall in antike Städte und längst vergessene, unterirdische Welten. Finstere Gesellen versuchen Euch dabei ständig den Weg zu versperren. Mit seinem coolen Gang macht sich Rascal auf eine beschwerliche Plattformtour und trifft unterwegs auf manch absonderliche Feindgestalten. Zunächst nur mit leibeigener Hüpfkraft und dürftiger Kanone ausgestattet, bleibt ihm anfangs keine große Verteidigungswahl. Im weiteren Spielverlauf verhelfen ihm viele Power-Ups zu einer größeren Durchschlagkraft. Insgesamt besucht Ihr sechs unterschiedliche Themenwelten – ein mittelalterliches Schloß, den Wilden Westen, das sagenumwobene Atlantis, einen Azteken-Tempel und zwei andere reizvolle Reiseziele. Bei der unfreiwilligen Entdeckungstrip erlebt Rascal zahllose Zweikampf-Scharmützel mit Pira-




*Auch unter Wasser hat unser pfiffiger Teenager so seine Probleme: Hier hat ein weißer Hai gerade Appetit auf Lausbuben-Schenkel bekommen.*




*Immer kräftig auf die Murmel: Jo so warns', die alten Ritterslait.*

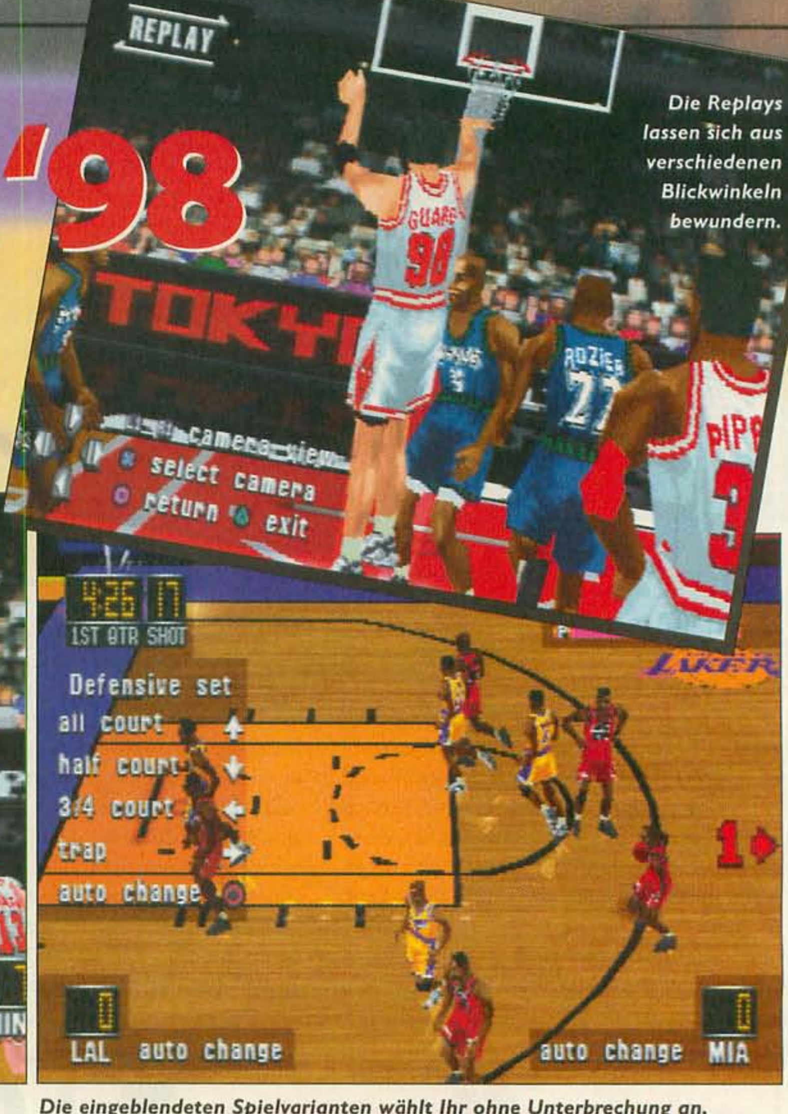
ten, unfreundlichen Cowboys und gallespukenden Rittersleuten. Wie üblich, gibt es wieder eine Menge Extras zu entdecken: Neben zahlreichen Bonusrunden sind auch etliche Zusatzleben in den Level-Katakomben versteckt. Der restliche Energievorrat und weitere Sammelindikatoren von **Rascal** werden in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt. Aufwendige Licht- und Schatteneffekte, inklusive einem phänomenalen „Environment Mapping" verleihen den detaillierten Spielumgebungen einen herausragenden Glanz. Einfache Geschicklichkeitstests am laufenden Band halten Euch bei Hüpf-Laune. Eine automatische Kamera zeigt dabei das Geschehen stets aus dem optimalen Blickwinkel. Abwechslungsreiche Stages, knackige Mini-Rätsel, stimmungsvolle Sounds und eine Vielzahl herrlich abgefahrener Charaktere zeichnen Rascal schon im Vorfeld aus. Stammt doch das edle Charakter-Design aus der erfolgreichen Muppet-Stube von Jim Henson's Creature Workshop. Wie es mit dem Gameplay aussieht, steht wieder auf einenm anderen Blatt oder besser gesagt im Testteil der nächsten Ausgabe. ws

**INFO**

**System:** PlayStation
**Name:** Rascal
**Genre:** Jump´n´Run
**Hersteller:** Psygnosis/Travellers Tales
**Geplanter Erscheinungstermin:**
**Februar 1998**




# NBA Pro '98




*Die Replays lassen sich aus verschiedenen Blickwinkeln bewundern.*

**Mit neuem Namen, verbesserter Optik und zahlreichen Features möchteKonami auch dieses Jahr wieder EA und Sony den Basketball Thron streitig machen.**




*Die eingeblendeten Spielvarianten wählt Ihr ohne Unterbrechung an.*

*Scottie Pippens beeindruckende Zahlen*

Die erfolgreiche **NBA in the Zone**-Serie wird ab dem 98er Update in Europa umbenannt, während der Name in den USA gleichbleibt. **NBA Pro '98** soll für PlayStation und N64 erscheinen, uns lag leider nur eine Preview-Version der Sony-CD vor. Natürlich stehen alle NBA-Mannschaften mit den aktuellen Spielern zur Auswahl, lediglich Michael Jordan glänzt mal wieder durch Abwesenheit und wird in der Aufstellung nur als Right Guard bezeichnet. Die detaillierte Statistikabteilung beinhaltet persönliche Daten aller Akteure. So erfährt man z.B., daß Shawn Kemp nach seinem unrühmlichen Abschied von Seattle bei den Cleveland Cavaliers untergekommen ist (und am gleichen Tag Geburtstag hat wie Rob). Wer sein Traum-Team zusammenstellen möchte, tauscht Spieler einfach aus oder kreiert seinen persönlichen Superstar mit dem umfangreichen Construction Kit. Größe, Gewicht, Gesichtszüge, Alter und individuelle Fähigkeiten lassen sich hier verändern. Die Optionsmenüs beschränken sich auf das Nötigste wie Spiellänge, Foulspiel und Ausdauer. Auch der im Vergleich zu anderen Sportsimulationen erträgliche Kommentar darf - ebenso wie die automatischen Zeitlupen nach gelungenen Aktionen - deaktiviert werden. Mit zwei Multitaps drängen sich bis zu acht menschliche Mitspieler um den hoffentlich großen Monitor und rangeln um den Ball. Wem es auf dem Court zu hektisch zugeht, der versucht sich am besten als Coach und bestimmt so die Strategie des Teams. Per Knopfdruck auf R1 aktiviert Ihr bestimmte Spielvarianten, ohne das Match zu unterbrechen. Die Grafik erinnert etwas an Sonys **Total-NBA**-Serie, vor allem die Spiegelungen und Animationen wirken bekannt. Um die fünf Perspektiven anzuwählen, muß man sich leider durch zwei Menüs kämpfen (sehr unpraktisch). Spielstände und Statistiken für alle Teams und Spieler sichert das Programm per Memory Card. Wem die Geduld für eine komplette Saison fehlt, steigt sofort in die Playoffs ein. Ob Konamis **NBA Pro '98** den Vergleich zu den Konkurrenten besteht, erfahrt Ihr im Test in der nächsten VG. *rz*

*Die flüssigen Bewegungsabläufe kommen in der Zeitlupe besonders gut zur Geltung.*

## INFO

**System:** PlayStation
**Name:** NBA Pro '98
**Genre:** Basketballsimulation
**Hersteller:** Konami
**Geplanter Erscheinungstermin:**
Januar 1998

KMF Hamburg

# SEI MEIN HERR

Glockenturm - Ohr vom Zombie knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit Mühe abgewehrt

Labyrinth - Begegnung mit einem Minotaurus

Die Umkehrung - Ork halbiert

Die Spirale - kein Drachenpanzer ist dick genug

·IAN LIVINGSTONE'S·

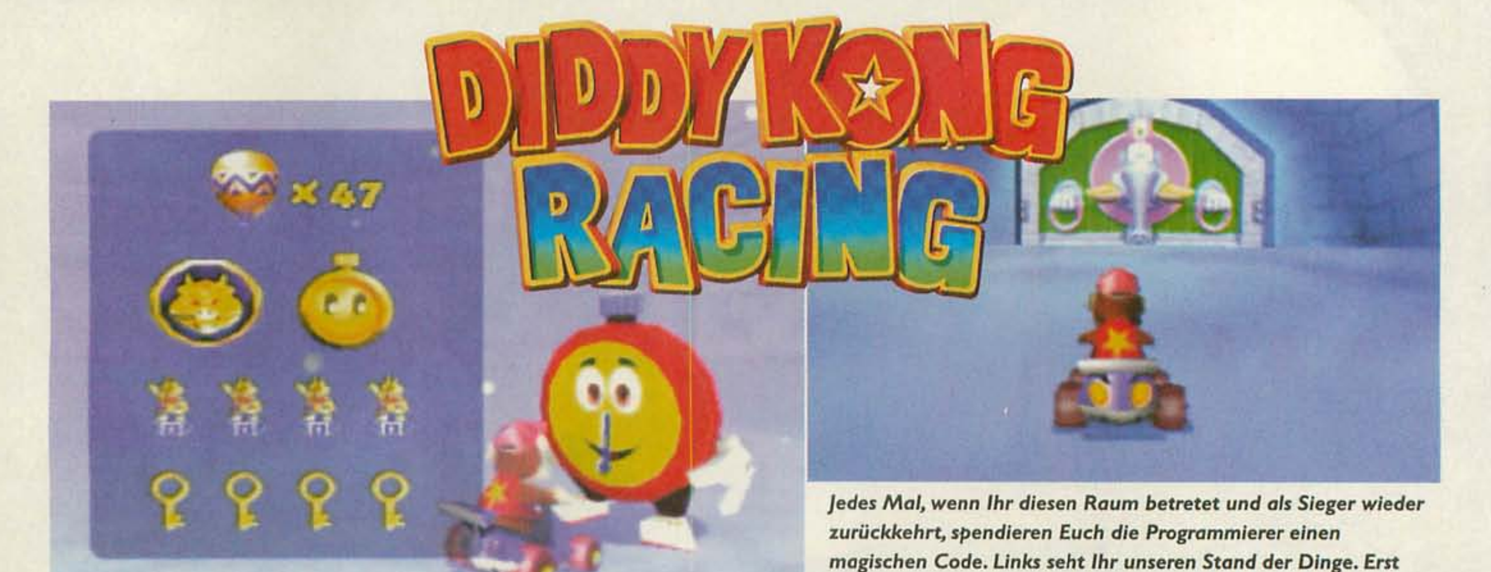
## DEATHTRAP Dungeon

Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt, verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl, daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest: Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge. Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ... Zu spät.




EIDOS INTERACTIVE

**Wie schon letztes Jahr findet Ihr auch in dieser Jahresabschlußausgabe am Ende der Tips ein Inhaltsverzeichnis für 1997, mit dessen Hilfe Ihr ganz easy die Fundorte sämtlicher Cheats der vergangenen 12 Monate in Erfahrung bringen könnt. Damit die T&T-Rubrik diesmal aber nicht nur aus Datenbank und Komplettlösung besteht, haben wir auf letztere verzichtet und die übrigen Seiten mit lauter wertvollen, kleinen feinen Tricks gefüllt. Wir denken, das war sicher auch in Eurem Sinne. Zu guter Letzt einen fröhlichen Rutsch allerseits und schöne Tage, wir sehn uns wieder, keine Frage!**




*Jedes Mal, wenn Ihr diesen Raum betretet und als Sieger wieder zurückkehrt, spendieren Euch die Programmierer einen magischen Code. Links seht Ihr unseren Stand der Dinge. Erst dann ist es möglich, Drumstick aus seinem Versteck zu locken.*




Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungs-Tricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sichergehen will, konsultiert (erst recht im Winter) zuvor einen versierten Orthopäden oder so.

## NINTENDO 64

### Diddy Kong Racing

Rare hat schon mal die ersten paar Cheats freigegeben, damit Euch Weihnachten nicht zu langweilig wird. Mehr als sechs wollen wir aber noch nicht verraten. Im nächsten Heft geht's natürlich weiter. Dann erfahrt Ihr z. B. auch, wie man Drumstick bekommt. Eingegeben werden die Namen selbstverständlich zu Beginn im "Magische Codes"-Menü:

**JOINTVENTURE**
Mit diesem Code dürft Ihr auch im Abenteuermodus zu zweit gleichzeitig antreten. Dadurch ist es wesentlich einfacher, Wizpig ein Schnippchen zu schlagen.

**TIMETOLOSE**
Ist eher was für sehr Fortgeschrittene. Die Computergegner sind um einiges schneller und verhalten sich intelligenter.

**BLABBERMOUTH**
Wenn Ihr keine Waffe habt und mit dem Z-Trigger hupt, wird statt des Huptons irgendein Sprachsample Eures Fahrers losgelassen.

**BOGUSBANANAS**
Ihr werdet durch die Aufnahme von Bananen nun nicht mehr schneller, sondern langsamer.

**ZAPTHEZIPPERS**
Keine Beschleunigungspfeile mehr.

**WHODIDTHIS**
Um die Credits anzuschauen.

## NINTENDO 64

### Top Gear Rally

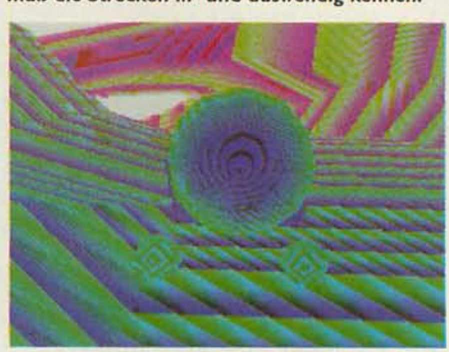
Jan Wargalla hat mit Unterstützung von Patrik "auch mal wieder dabei" Fabri ein paar Cheats bereitgestellt. Es soll hier übrigens ebenfalls ein "Ugly Mode" wie bei *extreme G* geben. Bei uns wollte dieser allerdings nicht so recht ... Wenden wir uns somit lieber den drei funktionierenden Kombis zu:

**"Acid-Mode":**
Das Rennen pausieren, dann C↓, Z, B, ↑, ↑, → drücken, und schon verwandelt sich alles in ein ziemliches optisches Durcheinander. Wundert Euch nicht, wenn das Spiel weiterläuft, nachdem Ihr "Z" drückt. Der Code funktioniert so, wie eben beschrieben.

**Gesamten Abspann anschauen:**
Bei den Optionen zum Menüpunkt "CREDITS" gehen und ←, C↓, →, ↓, Z eingeben. Wenn Ihr sonst die Credits anwählt, erscheint nämlich nicht der richtige Abspann.

**Farbe der regulären Fahrzeuge ändern:**
Geht auf irgendein Auto und haltet L, R, und

*Wer bei dieser Optik noch Erster werden will, muß die Strecken in- und auswendig kennen.*






*Passend zur Jahreszeit erstrahlt diese Karosse nun in Weiß.*

alle vier C-Buttons gedrückt. Wenn Ihr nun zusätzlich noch auf dem Steuerkreuz nach oben drückt, wird die Lackierung weiß, wenn Ihr nach unten drückt dagegen schwarz.

PS: Wenn Ihr wissen wollt, wann die Programmierer die Arbeit an TGR abgeschlossen haben, müßt Ihr beim Einschalten der Konsole alle C-Knöpfe gedrückt halten. Im Titelbild erscheinen dann Datum und Uhrzeit.

## NINTENDO 64

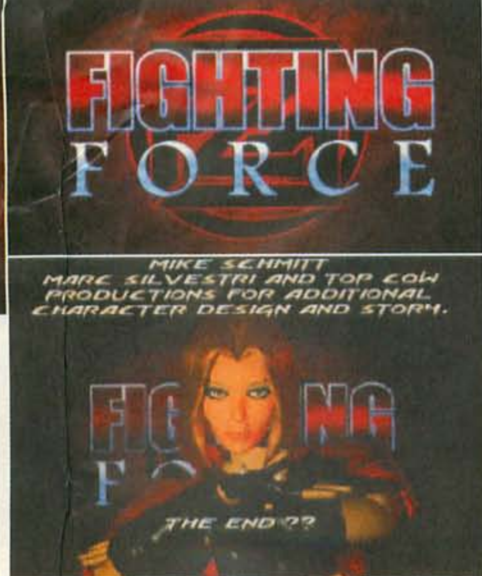
### Hexen

Bevor wir nicht mehr dazu kommen sollten, hier noch schnell ein paar Cheats von Benjamin Reusch aus Bergisch Gladbach:
Unterbrecht Euer laufendes Spiel und drückt im Pausemenü C↑, C↓, C←, C→. Daraufhin erscheint ein fünfter Menüpunkt, und zwar "CHEAT". Wählt dieses Untermenü per Druck auf den A-Knopf an. Hier müßt Ihr nun noch jedes Cheat-Feature einzeln mit einer Tastenkombination (sehr schnell eingeben) aktivieren.

**God Mode** (Unbesiegbarkeit): C←, C→, C↓
**Clipping** (Ihr könnt durch Wände laufen): 20x C↑, 1x C↓
**Visit** (Levelanwahl):
C←, C←, C→, C→, C↓, C↑
**Butcher** (alle Feinde auf dem Screen töten):
C↓, C↑, C←, C←
**Health** (volle Health halt): C←, C↑, C↓, C↓

Die folgenden vier Cheats werden dagegen im „Collect"-Untermenü eingegeben:

**Alle Schlüssel:** (C↓), C↓, C↑, C←, C→
**Alle Artefakte:** C↑, C→, C↓, C↓
**Alle Waffen:** C→, C↑, C↓, C↓




*Was will uns die freundliche Dame mit Ihren beiden Fragezeichen wohl bedeuten? (oben)*

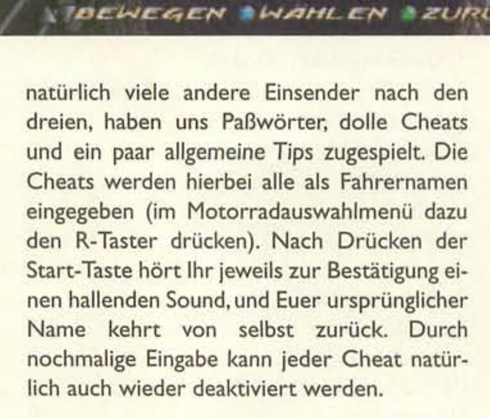
*Im Titelbild rechts erkennt Ihr bei genauem Hinschauen die Cheat-Mode-Schriftzeile. Wechselt schnell ins Optionsmenü, dann sind zwei neue Features der Lohn (rechts oben).*

**Alle Puzzlestücke:**
C↑, C←, C←, C←, C→, C↓, C↓

## SONY PLAYSTATION

### Fighting Force

Patrick Fabri hat auch hier den richtigen Riecher gehabt: Drückt man im Hauptmenü für ein paar Sekunden ←, □, L1 und R2 gleichzeitig, dann erscheint am unteren Bildschirmrand der Schriftzug "CHEAT MODE". Wechselt nun schnell (solange "CHEAT MODE" noch aufleuchtet) ins Optionsmenü. Hier werdet Ihr feststellen, daß sich zwei zusätzliche Menüpunkte aufgetan haben, und zwar Unverwundbarkeit und die Levelanwahl.




## NINTENDO 64

### extreme G

Hans-Georg Enkler aus Waghäusel, Daniel Yokoyama aus Hamburg, Wolfgang Nüchel aus Eitorf sowie natürlich viele andere Einsender nach den dreien, haben uns Paßwörter, dolle Cheats und ein paar allgemeine Tips zugespielt. Die Cheats werden hierbei alle als Fahrernamen eingegeben (im Motorradauswahlmenü dazu den R-Taster drücken). Nach Drücken der Start-Taste hört Ihr jeweils zur Bestätigung einen hallenden Sound, und Euer ursprünglicher Name kehrt von selbst zurück. Durch nochmalige Eingabe kann jeder Cheat natürlich auch wieder deaktiviert werden.

**PASSWÖRTER:**

Durch **51GG95** werden alle zwölf Strecken und ein extra Bike freigeschaltet (erhält man nach Meltdown).
Mit dem Passwort **61GGB5** sind alle Strecken sowie "Roach" und "Neon" anwählbar (dazu muß man Meltdown auf Extrem mit einem der "normalen" Bikes gewinnen). Das ultimative Paßwort, **81GGD5** (erhaltet Ihr, wenn Ihr jedes










*Fischauge sei wachsam! Mir dünkt, es naht gleich die nächste Kurve.*



*Dies sind die schrecklichen Auswirkungen des Ugly-Modes.*

Rennen der Meltdown-Klasse auf Extrem mit einem "normalen" Motorrad gewinnt), beschert Euch zusätzlich noch eine (leider nicht ganz so tolle) Bonus-Strecke, die auch als Kampfarena benutzt werden kann. Alleine, ohne den ganzen anderen Klimbim, gibt's die Bonusstrecke ebenfalls, und zwar mit **41GG85**.

**1. Geheim-Bike, „Roach"**
Bordwaffe: .................. Superkanone
Beschleunigung: ........................ 6
Höchstgeschwindigkeit: ................ 9
Kurvenlage: ............................ 7
Schild: ................................ 7
Waffen: ................................ 8

**2. Geheim-Bike, „Neon"**
Bordwaffe: ........................ Laser
Beschleunigung: ........................ 9
Höchstgeschwindigkeit: ................ 9
Kurvenlage: ............................ 9
Schild: ................................ 9
Waffen: ................................ 9



**CHEAT-CODES** (AUF DIE GROSS- UND KLEINSCHREIBUNG ACHTEN!!!):
Mit dem magnify-Cheat wird ein absolut verrücktes Fahrgefühl erzeugt, aber die Geschwindigkeit leidet stark. Das genaue Gegenteil stellt der fisheye- bzw. xtreme-Cheat dar. Der sowieso schon vorhandene Geschwindigkeitsrausch wird nochmals eine Stufe höhergeschraubt (der Wahnsinn in Kombination mit nitroid). Zum richtigen Fahren eignet sich aber keine der Perspektiven so gut, wie die normale Einstellung. Viel Spaß damit!

**Fahrername:...... Auswirkung im Spiel:**
**roller** .......... Die Motorräder mutieren zu rollenden Steinen.
**wired** .......... Alle Objekte werden als Drahtgittermodelle dargestellt.
**ghostly** ............ Die gesamte Strecke wird transparent.
**banana** .......... Das Bike lenkt so, als ob Ihr ständig die R-Taste gedrückt halten würdet.
**magnify** ............ Die Kamera ist jetzt direkt über dem Motorrad plaziert (mit Geschwindigkeitverlust).
**fisheye** ............ Die Kamera wird weit hinter dem Motorrad postiert. Dadurch kommt die Geschwindigkeit noch extremer zur Geltung.
**xtreme:** ............ Erhöht Euer Tempo schlichtweg extrem.
**stealth** .......... Alle Fahrer sind unsichtbar, bis auf deren Schatten.
**uglymode** ....... Die Grafik wird pixeliger, da ohne Mip-Mapping; auch "PlayStation-Mode" genannt.
**antigrav** ............ Eine Welt steht Kopf
**nitroid** ............ Unendlich viele Turbos
**arsenal** ............... Ihr bekommt neue Waffen, ohne sie aufsammeln zu müssen (bei Bedarf C→ drücken).
**RA50** .......... Wenn Ihr im Turnier ein Rennen abbrecht, dann zählt dies so, wie wenn Ihr das Rennen mit dem Platz beendet, den Ihr zum Zeitpunkt Eurer Aufgabe hattet.
**FERGUS** ........ Im Shoot-'em-Up-Modus werden die Drohnen zu Köpfen.
**XGTEAM** ........... Nach Eingabe dieses Cheats müßt Ihr zusätzlich noch einen der folgenden fünf Namen eingeben, um mit dem Gesicht eines Programmierers auf Eurem Bike zu fahren: **Ash, Greg, Shawn, Justin** oder **John**.
PS: Sämtliche Cheats dürfen natürlich auch miteinander kombiniert werden.

**ALLGEMEINE TIPS:**

**Perspektive:**
Auf manchen Strecken ist es tatsächlich sinnvoll, die Cockpitperspektive der Außenansicht vorzuziehen. Das mag zuerst etwas seltsam erscheinen, da die Schräglage des Bikes beim Lenken in dieser Ansicht für Verwirrung sorgt. Nach ein paar Runden hat man sich aber daran gewöhnt und entwickelt ein viel besseres Gefühl dafür, die Kurven richtig zu nehmen. Vor allem bei direkt aufeinanderfolgenden und hektischen Richtungswechseln macht sich dies bemerkbar.

**Start:**
Wie bei den anderen Rennspielen auf dem N64 könnt Ihr auch hier einen Blitzstart hinlegen. Dazu müßt Ihr genau in dem Moment, in dem das GO "auf den Bildschirm fliegt", Gas geben. Die Geschwindigkeitsanzeige sollte dann beim eigentlichen Start etwa im grüngelben Bereich liegen. Allerdings ist so ein Start sehr viel schwerer zu bewältigen als beispielsweise bei Mario Kart 64.

**Störimpulse:**
Solltet Ihr weit hinten liegen, dann haltet nach einem Störimpuls Ausschau. Dieser hat bekanntlich eine hohe Reichweite und bremst gleich mehrere Gegner vor Euch. Dadurch könnt Ihr viel aufholen. Geratet Ihr jedoch selbst einmal in die mißliche Lage, daß jemand hinter Euch einen Störimpuls abfeuert, so gibt es manchmal noch einen Ausweg: Fahrt, sobald Ihr den Impuls herbeidonnern hört, so dicht wie möglich an den Streckenrand. Mit etwas Glück ist die Gasse dann gerade breit genug, so daß der Impuls harmlos an Euch vorbeirast. Außerdem besteht noch Hoffnung, wenn sich die Strecke just in diesem Moment teilt. Nehmt dann den schwierigeren Weg, denn unserer Erfahrung nach wählt der Impuls immer den leichteren der beiden. Eine weitere Ausweichmöglichkeit besteht in den Steilkurven. Fahrt hier einfach an eine höher-

gelegene Stelle. Auch eine Schanze im passenden Moment kann helfen.

**ABKÜRZUNG:**
Sobald man die Warpfelder setzen kann, sollte das erste kurz vor dem Ziel und das andere kurz hinter der Ziellinie plaziert werden. Wenn Ihr jetzt in das Feld nach dem Ziel hineinfahrt, werdet Ihr hinters Ziel zurück gebeamt. Überfahrt dann regulär die Ziellinie, benutzt das Warpfeld, laßt Euch zurück-warpen usw, bis alle Runden geschafft sind. Dumm nur, wenn's den Gegnern auffällt (in letzter Sekunde von Bartek Strauchmann/Oldenburg reingekommen).

**SCHANZEN:**
Unnötige Schanzen solltet Ihr möglichst umfahren. Bei einem Sprung verliert Ihr an Geschwindigkeit und müßt beim Aufprall wieder beschleunigen. Zudem spring Ihr dann meist über ein dahinter liegendes Extra. Müßt Ihr dennoch eine Rampe benutzen, könnt Ihr etwas Zeit gewinnen, indem Ihr das Vorderrad Eures Bikes ein Stück hochzieht. Dies erreicht man durch zurückziehen des Analogsticks.

**STEIGUNGEN UND GEFÄLLE:**
Auf den Meltdown-Kursen, wo plötzlich starkes Gefälle auftritt, verliert man normalerweise etwas Zeit, da das Bike aufgrund der Trägheit erst zu fliegen beginnt. Hier hilft es, durch nach vorne Drücken des Analogsticks das Vorderrad auf den Boden zu pressen, um so besser auf der Strecke zu bleiben. Umgekehrtes gilt für rasche Steigungen. Zieht hier wie gesagt den Stick zurück, um das Vorderrad anzuheben.

**DAS PASSWORTSYSTEM:**
Eure erspielten Codes lassen sich übrigens immer auch etwas variieren. Zum Beispiel könnt Ihr anstatt 61GGB5 auch 62GGB6 eingeben oder 92GGF6. Die erste oder zweite Zahl muß im Verhältnis zum vorletzten Buchstaben beziehungsweise zur letzten Zahl erhöht oder erniedrigt werden. So kommt man z. B. von 61GGB5 auf 81GGD5, indem sowohl die erste Ziffer, eine "6" um zwei Stellen, als auch der vorletzte Buchstabe um den Wert Zwei (von "B" zu "D") erhöht wird.

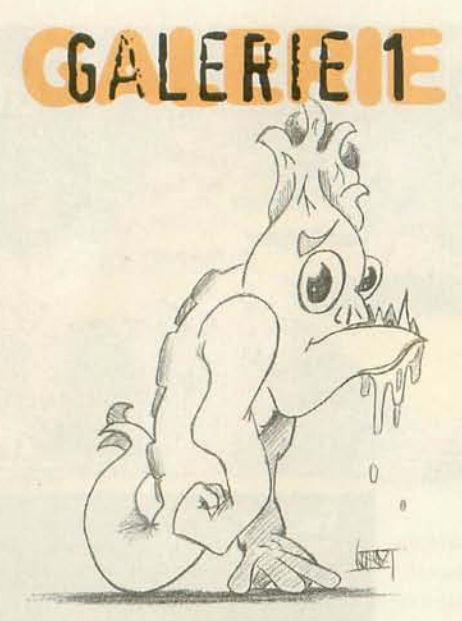
*Beliebter Gag bei Acclaim, hin und wieder einen Fergus-Cheat einzubauen (Fergus McGovern ist Acclaims Boß).*





*Absolut noch nie dagewesen: Kombiniert Ihr bestimmte Cheats, dann wird Euer Bike dermaßen sauschnell, daß einem die Worte fehlen, diesen Speed-Flash zu beschreiben ...*

# GALERIE 1



*Lechz, Christian Mücke aus Streetz gab sich Mühe und uns wieder mal die Ehre, sabber.*

## SEGA SATURN

### Sega Touring Car Championship

Daniel Yokoyama/Hamburg möge nie sein Nordlicht ausgehen, hält er doch immer so schöne Tips für uns parat.

**Arcade Side:**

Spielt Ihr den Championship Modus durch (Einstellungen und Endplazierung sind egal), so wird der Grand Prix Modus anwählbar. Wählt nun diesen Modus, irgendeinen Kurs und spielt den GP durch (Ihr braucht wieder nicht Erster zu werden), dann öffnet sich der Expert Modus. Spielt Ihr den auch noch durch (und wieder ist keine Erstpalzierung notwendig), dann dürft Ihr Euch "Master of Arcade Side" nenen.

**Saturn Side:**

Hier müßt Ihr zuerst den Championship Modus als erster beenden, wodurch eine weitere Strecke, nämlich der Urban Circuit erscheint (die übrigens dann auch im Grand Prix Modus auf der Arcade Side anwählbar ist). Bleibt Ihr weiterhin Erster, wird der Spielmodus "Exhibition Race" aktiviert, der noch eine neue Strecke, den Boom Town Circuit enthält. Gewinnt Ihr dort ebenfalls, erhaltet Ihr ein neues Fahrzeug, den "Sega Racing Proto", den Ihr durch Drücken des X-Knopfes im Automenü anwählen könnt. Außerdem ist es nun im Vs.-Race-Modus möglich, anstatt gegen einen zweiten Spieler gegen einen "AI"-Computerboliden zu fahren. Im Optionsmenü könnt Ihr die Gegner auch in den anderen Spielmodi auf "AI" stellen.

*Normalerweise müßt Ihr erst Arcade und danach die Saturn Side meistern, um den Proto rechts zu fahren. Per Arcade Racer und Cheat geht's aber schneller.*




**Autoauswahl:**

Wenn Ihr das Steuerkreuz bei der Autoauswahl nach unten gedrückt haltet, während Ihr die Auswahl vornehmt, erhält Euer Wagen ein anderes Outfit. Dies funktioniert nicht beim Toyota Supra und bei Sega Racing Proto. Bei letzterem schaltet Ihr jedoch dadurch Eurer eigenes Auto auf "AI"-Betrieb um.

**Global Net Event:**

Euch wird sicher schon aufgefallen sein, daß es in der Anleitung einen Hinweis auf drei sogenannte "Global Net Events" gibt, die an bestimmten Tagen stattfinden und über 24 Stunden gehen. An diesen Tagen (oder immer, wenn Ihr Eure Saturn-Systemuhr dementsprechend verstellt) kann man unter Saturn Side den Punkt "Global Net Event" anwählen und einige besondere Spielvarianten spielen. Die drei Termine sind:

25.12.1997 ab 4:00 Uhr
"Boom Town Circuit" rückwärts, bei Nacht und im Weihnachtslook, d. h. die Bäume sind mit Lichtern geschmückt usw.

13.2.1998 ab 16:00 Uhr
Die drei normalen Strecken im Hit & Run Modus. Hier müßt Ihr in einer Runde auf jeder Strecke so viele Hütchen wie möglich umfahren, um möglichst wenig Strafzeit zu bekommen

1.4.1998 ab 01:00 Uhr
April Fools - "Boom Town Curcuit" rückwärts, mit dem Unterschied, daß die Gegner Euch entgegenfahren.




*Um „Master of Arcade Side" zu werden, müßt Ihr erst den Championship-, dann Grand Prix- und schließlich den Expert-Mode bestehen.*

Für alle Besitzer eines Sega-Arcarde-Racers hält Patrick Fabri eine Extra-Überraschung parat: Steckt man den Arcarde-Racer in Port 2, und wechselt danach entweder im Saturn oder im Arcarde Mode ins Optionsmenü und wählt Key Configuration an, so kann man in diesem Untermenü durch simples Drücken (gleichzeitig) von X + Y + Z + START auf dem Arcarde-Racer ein paar nette Goodies freischalten, die da wären:

Sega Racing Proto = X-Button im Autoauswahlmenü drücken (auf Pad 1)

Lancia Delta (Sega Rally) = den Alfa Romeo auswählen und mit Z bestätigen (Pad 1).

Toyota Celica (Sega Rally) = den Toyota Supra auswählen und mit Y bestätigen (Pad 1).

Außerdem gibt's so ganz nebenbei noch den Grand Prix und Expert-Modus mit dazu, sowie den Bonustrack. Wenn die Eingabe im Key Config-Menü geklappt hat, ertönt übrigens ein Motor-Röhren (wie beim Car-Select).

## NINTENDO 64

### Clayfighter 63 1/3

Ulrich Tröger aus Oberhausen hat ein paar handliche, kurze Cheats eingesandt, für die hier gerade noch Platz ist. Alle vier Cheats werden im Kämpferauswahlmenü eingegeben.







*Ganz links seht Ihr die "Secret Options", rechts im Bild dann die Auswirkungen.*







*Konamis 32-Bit-Fortsetzung ist ohne Frage völlig famos, aber Cheats scheint es keine zu geben. Lediglich verdiente Kämpfer kommen nach einmaligem Durchspielen in den Genuß von ein paar Annehmlichkeiten, wie z. B. der robusten Axe Lord Armour.*

Beim Drücken von jeder der vier Kombinationen muß zusätzlich bei der Eingabe die ganze Zeit über die L-Taste gedrückt werden!

**Dr. Kiln als Kämpfer anwählbar**

B, C←, C↑, C→, C↓, A

**Sumo Santa als Kämpfer anwählbar**

A, C↓, C→, C↑, C←, B

**Boogerman als Kämpfer anwählbar**

↑, →, ↓, ←. →, ← (auf dem Steuerkreuz, nicht auf dem Analogstick)

**Geheimes Optionsmenü**

C↑, C→, C←, C↓, B, A

Im geheimen Optionsmenü könnt Ihr u.a. die Größe Eurer Kämpfer variieren oder die Stage-Anwahl aktivieren. Wünscht Ihr dies, dann müßt Ihr vor jedem Kampf, wenn die Arena eingeblendet wird, schnell mehrmals C← oder C→ drücken, um durch die einzelnen Arenen zu scrollen (vorausgesetzt natürlich, die Stage-Select-Option steht auf "ON"). Noch ein Tip am Rande: Bestätigt Ihr Euren Kämpfer im Auswahlmenü mit C↓ anstatt mit A, dann erhält dieser eine andere Farbe.

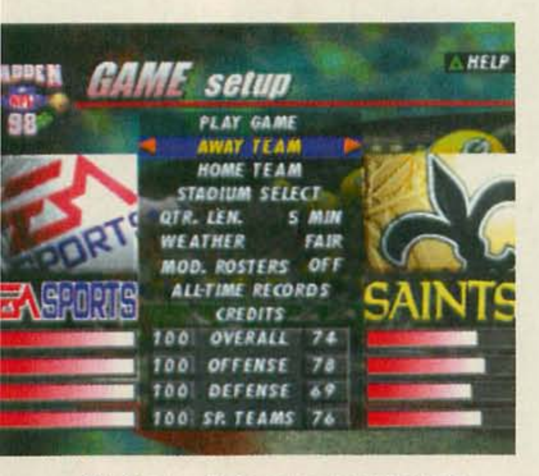
## SONYPLAYSTATION

### Castlevania

Richtige spielerleichternde Cheats kann man Konamis 32-Bit-Neuauflage zwar nicht nachsagen, dafür gibt's hier drei feine Paßwörter für all jene, die Castlevania bereits durchgezockt haben. Nachdem Ihr also Dracula mit Alucard einmal besiegt habt, könnt Ihr beim nächsten Mal gleich vom Start weg mit Bel-

mont spielen. Gebt dann einfach zu Beginn als Namen "**R I C H T E R**" ein.
Um eine bessere Rüstung, die Axe Lord Armor, zu erlangen, müßt Ihr bei der Namenseingabe "**A X E A R M O R**" eintippen.
Der dritte Code, "**X - X ! V ' ' Q**", erhöht zwar Eure Werte für Intelligence und Luck, wohingegen Alucards Stärke dann sehr zu wünschen übrigläßt (funktioniert genau wie "AXEARMOUR" nur, nachdem Ihr Castlevania bereits einmal durchgespielt habt).

## SONY PLAYSTATION
## SEGA SATURN




*Wird immer wieder gerne genommen, das versteckte, perfekte EA Sports Team.*

### Madden NFL 98
Stephan Henning aus Bad Hersfeld hat bereits die ersten Cheat-Codes ausfindig gemacht, die alle als Spielernamen eingegeben werden. Ihr müßt somit die Special Teams und -Stadien vor Spielbeginn erst im "Front Office" freischalten, um sie verwenden zu können. Geht dort zu "Create Player" und benennt Eure Neuen wie folgt:

| Spielername | Extra-Team |
|---|---|
| ORRS HEROES | EA-Team |
| LOIN CLOTH | Tiburon-Team |
| LEADERS | All Time Leaders |
| COACH | All Time All Madden |
| PAC ATTACK | All 60's Team |
| STEELCURTAIN | All 70's Team |
| GOLD RUSH | All 80's Team |
| LUAU | AFC All Stars |
| ALOHA | NFC All Stars |

| Spielername | Extra-Stadion |
|---|---|
| JETSONS | Oilers 80 |
| DAWGPOUND | Cleveland 85 |
| OLDDC | Redskins 91 |
| SNAKE | Altes Raiders Stadion |
| BIG SOMBRERO | Altes Tampa Bay Stadion |
| GHOST TOWN | Altes Texas' Stadion |
| DANDAMAN | Altes Miami Stadion |
| SHARKSFIN | Tiburion Dome |

## SONY PLAYSTATION

### Moto Racer
Patrick Fabri war auch in diesem Fall mit ein paar Joypad-Kombinationen zur Stelle. Sämtliche Codes werden im Titelbild eingegeben:

Computergesteuerte Fahrer können nicht schneller als 50 km/h fahren:
↓, ↓, ↓, O, L1, □, L2, ↓, ↓, ×
Alle Reverse-Strecken freischalten:
↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, O, L2, Δ, ×
Alle Strecken freischalten:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, □, R2, Δ, ×
Endsequenz anschauen:
□, Δ, O, Δ, □, Δ, L1, ↑, R2, ×
Credits anschauen:
O, Δ, □, O, Δ, □, ↑, →, ←, ×
Reverse Mode:
←, →, ←, →, □, O, R1, L1, Δ, ×
Pocket Bikes:
↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ×
Turbo Boost:
↑, ↑, ↑, Δ, R1, Δ, R2, ↑, ↑, ×
Night Mode:
↑, O, L1, ↓, Δ, L2, □, ←, R1, ×

## SONY PLAYSTATION

### Test Drive 4
Patrick Fabri/Spenge hat das Wort:
Sobald man eine Bestzeit in einem Rennen gefahren hat, sollte man beim High-Score als Namen '**KNACKED**' oder '**SAUSAGE**' eingeben. Als Belohnung winken vier neue Wagen und eine neue Strecke...

## SONYPLAYSTATION

### NHL '98
EA war gütig und hat zum Fest der Feste schon mal ein paar Cheats spendiert. Gebt die folgenden Codes einfach bei der Paßworteingabe im Hauptmenü ein:

**NHLKIDS** ..... Für ganz, ganz kleine Spieler

**BRAINY** ..... Für Spieler mit Wasserköpfen

**BIGBIG** Für völlig überdimensionierte Spieler

**STANLEY** ....... Um das Video anzusehen, das normalerweise nur abgespielt wird, wenn Ihr den Stanley Cup auch gewinnt.






*Sieht echt aus wie "druffgeschissen", Euer Fahrer im Mini-Bike-Modus!*

## SONYPLAYSTATION

### Time Crisis
Ralph Maurer aus CH-Zumikon hat zwei sehr coole Tricks entdeckt, mit denen das Spiel um einiges leichter wird.
**Cheat 1**: Easy-Option im Arcade Mode
Wenn Ihr im Arcade Mode seid (Auswahlmenü zwischen "GESCHICHTE" und "SPIELEN AUF ZEIT"), müßt Ihr hier lediglich ir-

GALERIE 2



*Großkünstler Daniel Martin aus CH-Nidau läßt das Jahr '97 locker ausklingen.*




*Schießt bei diesem Screen einfach außerhalb des Bilds, und Ihr startet mit fünf Lebensbalken.*

gendwo außerhalb des Bildschirms schießen. Daraufhin erscheint bei "GESCHICHTE" oben links im Eck ein "LEICHT". Ihr habt nun fünf Lebensbalken anstatt drei.

**Cheat 2:** Unendl. Munition (ohne nachladen), unendl. Continues, bis zu neun Lebensbalken

Dieser Cheat kann in allen Modi verwendet werden. Schießt im Titelbild zuerst zweimal auf das "R" von CRISIS (ziemlich in die Mitte zielen) und dann noch zweimal direkt in die Mitte des Fadenkreuzes. Habt Ihr exakt genug getroffen, erscheint daraufhin von selbst ein neues Menü, in dem Ihr die Continues, Lebensbalken und Reloads verändern könnt.

Unsere beiden Cheats funktionieren übrigens mit allen Versionen (Japan/USA/Pal) von Time Crisis. Seid Ihr darüberhinaus Besitzer eines Mad-Catz-Lenkrads, dann könnt Ihr dieses in Port zwei einstecken und Euch mit Hilfe der Pedale ducken.







*Erst in die Mitte des "R"s, danach ins Fadenkreuz schießen. So erscheint obiges Menü.*




Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu isch misch aber immer wieder tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material.

## SONYPLAYSTATION

### Pandemonium 2

Markus Theisen aus Neuwied schickt zwar nicht oft Tips ein; wenn, dann aber nur vom Feinsten. Seine Levelcodes statten Euch jeweils mit 31 Leben (oho!), Weapon und maximalen Power Ups aus. An dieser Stelle auch einen Gruß + Dank an Stefan Thomsen, Erik Wolter, Jörg Wissing, Frank Köhler und an all die vielen anderen Einsender für ihre Paßwörter und lustigen Randbemerkungen (welche Pillen die Entwickler konsumiert haben und wo man sie bekommt, wüßten wir übrigens auch gerne). Markus war aber nicht nur schneller als alle anderen, seine Paßwörter sind offenkundig noch wertvoller. Vorhang auf:

| Stage: | Name: | Code: |
|---|---|---|
| Level 2 | ICE PRISON | ALYBDPOC |
| Level 3 | ZORRSCHA'S LAB | AMQBDPOE |
| Boss 1 | HOT PANTS | AMYBDPOG |
| Level 4 | STAN'S THE MAN | ANQBDPOI |
| Level 5 | OYSTER DESOYSTER | ANYBDPOK |
| Level 6 | PUZZLEWOOD | AOQBDPOM |
| Level 7 | TEMPLE OF NORI | AOYBDPOO |
| Boss 2 | EGG! EGG! | APQBDPOQ |
| Level 8 | HUEVOS LIBERTAD! | APYBDPOS |

*Wer Pandemonium 2 live und nicht nur auf Screenshots gesehen hat, macht sich zwangsläufig Gedanken, was bei Crystal Dynamics so los ist (psychedelischer Overkill).*








*Das bittere Ende ist bitter aber zauberhaft anzusehen (cooler Lens-Flare-Effekt).*

| | | |
|---|---|---|
| Level 9 | PIPE HAUS | AQQBDPOU |
| Level 10 | HATE TANK | AQYBDPOW |
| Level 11 | FANTABULOUS | ARQBDPOY |
| Boss 3 | R. SCHNEOBELEN | ARYBDPPK |
| Level 12 | COLLIDE-O-SCOPE | ASQBDPPM |
| Level 13 | THE ZOUL TRAIN | ASYBDPPO |
| Level 14 | LICK THE TOAD | ALUBDPOB |
| Level 15 | THE BITTER END | AMMBDPOD |
| Boss 4 | RUB THE BUDDHA | AMUBDPOF |

## SONYPLAYSTATION

### G-Police

Ernst Heigele aus Westerheim sandte uns als schnellster seine komplette Codesammlung plus zwei Cheats zu (sorry, Gregor aus Wien, aber Dein Eilbrief hat nur den dritten "Platz belegt"). Spielt Ihr ein Level dann jedoch unter Zuhilfenahme des Unbesiegbarkeits- oder All-Weapon-Cheats durch, gilt der Einsatz dummerweise als nicht bestanden (ohhh...). Daher auch die Paßwörter:

| Level | Code |
|---|---|
| 2 | SPDWXHBA |
| 3 | GHLYCBDA |
| 4 | UQMFOOTI |
| 5 | WLJBLWUI |
| 6 | UUYZVDIA |
| 7 | ONYRVZJA |
| 8 | SRUUMBMA |
| 9 | CNFJXANA |
| 10 | QGGMUIOA |
| 11 | GTXTIAOA |
| 12 | ECFMOCPA |
| 13 | QOPXKTEJ |
| 14 | IOYOZXRA |
| 15 | GVOHQIIJ |
| 16 | IMLOEWJJ |
| 17 | IGTQVTNJ |
| 18 | IMZEANPJ |
| 19 | MOWRPNEB |
| 20 | QOUYKRWJ |
| 21 | CZPHXZMB |
| 22 | WZPVJEPB |
| 23 | CVTJSUQB |
| 24 | ISGVKOGK |
| 25 | AIAQFALK |
| 26 | AOGEKTMK |
| 27 | WNGNCICC |
| 28 | ISSBUXTK |
| 29 | ASLKKDKC |
| 30 | EOJCXMCL |
| 31 | CTAXVVGL |
| 32 | IKORDLVC |
| 33 | MKCZGNLL |
| 34 | UUGUZTOL |
| 35 | AMUOHJDD |
| Credits (36) | CFEXAPSL |

*Die PSX scheint sich ja regelrecht vor Eurem Paßwort zu fürchten ...*

Für Unverwundbarkeit drückt man während der Einsatzzielbesprechung gleichzeitig ← + L1 + L2 + R1 + R2 + □. Die richtige Eingabe wird durch eine Art Schußgeräusch bestätigt.

Für komplette Bewaffnung drückt man, diesmal bei der Waffenübersicht, gleichzeitig ← + L1 + L2 + R1 + R2 + O. Nach korrekter Eingabe wird Euch dies auch wieder durch ein Schußgeräusch bestätigt.

Mario Mehlhorn aus Weißkeißel (?) steuerte dann noch folgende vier Zusatz-Cheats bei, die als Paßwörter vor Beginn des Spiels eingegeben werden müssen.




Sechs Geheimmissionen (tauchen unten im Trainingsmenü auf)




Die Autos auf den Straßen fahren etwas seltsam (bringt Euch aber nichts)




Bei Abschüssen wird dann mit der Kamera immer ganz nah rangezoomt




Sirene (wird im Spiel durch gleichzeitiges Drücken von L1+L2+R1+R2 ein- bzw. ausgeschaltet, bringt aber ebensowenig wie BENIHILL)




*Ihr könnt nicht nur alle Missionen anwählen, ebenso sind sämtliche Schiffsdaten verfügbar.*

## SONYPLAYSTATION

### Colony Wars

Commander Klaus Brinkmann, der alte Fuchs, hat natürlich bereits sämtliche Missionen abgeklappert, ist alle möglichen Wege geflogen und bekam zum Dank dieses schmucke Paßwort überreicht:

**rVKdolSDPCN0FPHw**

Die fünfte Ziffer von rechts soll übrigens kein "O", sondern eine Null sein. Mit jenem Paßwort dürft Ihr alle Missionen (inklusive der Trainingsmissionen), alle Videosequenzen, sowie die Schiffsdaten zu sämtlichen Flugobjekten anwählen. Nicht vergessen: Unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung achten!

## SONYPLAYSTATION

### Nightmare Creatures

Markus Theisen/Neuwied konnte in dieser Ausgabe gleich noch eine reife Leistung plazieren. Wie schon bei Pandemonium 2 statten Euch seine Codes auch hier mit massig Leben und Weapon Upgrade aus.

**Alle Passwörter für Ignatius, 31 Leben:**

| | |
|---|---|
| CHELSEA: | ΔΔ→←OXX↑ |
| SPITAFIELD: | ΔO→←O□□↑ |
| SEWER SNAKE: | ΔX→←↓↑↑↓ |
| THAMES TUNNEL: | Δ□→←O↓↓↑ |
| INDIA DOCKS: | Δ↑→←↓←←↑ |
| HIGHGATE CEMETERY: | Δ↓→←OΔΔ↑ |
| HAMPSTEAD HEATH: | Δ←→←↓OO↑ |
| QUEENHITE DOCKS: | Δ→→←↓XX↑ |
| CITY: | OΔ→←↓□□↑ |
| SMITHFIELD: | OO→←O↑↑↑ |
| SNOWMAN: | OX→←↓↓↓↑ |
| REGENTS CANAL: | O□→←O←←↑ |
| LONDON ZOO: | O↑→←↓ΔΔ↑ |
| MARYLEBONE: | O↓→←OOO↑ |
| BLOOMSBURY: | O←→←↓XX↑ |
| PIMLICO: | O→→←O□□↑ |



An dieser Stelle im Spiel muß sich Nadia noch einiges von der Tierwelt gefallen lassen ...



... aber hier schlägt Madame (im Vordergrund) gnadenlos zurück!



Auf dem Briefmarkenbild links unten, seht Ihr den Cheat-Screen abgebildet.




JOSE MANUEL: ×△→←↓↑↑↑
WESTMINSTER: ×○→←↓↓↓↑
WESTMINSTER II: ××→←↓←←↑
THE ROOFS: ×□→←○△△↑

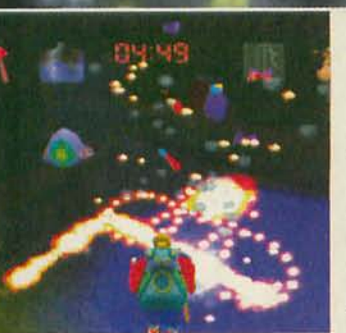
**Alle Paßwörter für Nadia, 31 Leben:**

CHELSEA: ↑△→←○××↑
SPITAFIELD: ↑○→←○□□↑
SEWER SNAKE: ↑×→←↓↑↑↓
THAMES TUNNEL: ↑□→←○↓↓↑
INDIA DOCKS: ↑↑→←↓←←↑
HIGHGATE CEMETERY: ↑↓→←○△△↑
HAMPSTEAD HEATH: ↑←→←↓○○↑
QUEENHITE DOCKS: ↑→→←↓××↑
CITY: ↓△→←↓□□↑
SMITHFIELD: ↓○→←○↑↑↑
SNOWMAN: ↓×→←↓↓↓↑
REGENTS CANAL: ↓□→←○←←↑
LONDON ZOO: ↓↑→←↓△△↑
MARYLEBONE: ↓↓→←○○○↑
BLOOMSBURY: ↓←→←↓××↑
PIMLICO: ↓→→←○□□↑
JOSE MANUEL: ←△→←↓↑↑↑
WESTMINSTER: ←○→←↓↓↓↑
WESTMINSTER II: ←×→←↓←←↑
THE ROOFS: ←□→←○△△↑

Nach dem Durchspielen erhaltet Ihr dann für jede Figur ein spezielles Paßwort, mit dem Ihr es beim nächsten Mal leichter habt. Gebt Ihr das Paßwort ein und startet ein Spiel, so erscheint daraufhin am Anfang ein Cheat Menü. Ihr könnt nun Unbesiegbarkeit einstellen, das Level auswählen oder die Monster spielen:

×↑→←↓○○↑
←↑→←↓○○↑




*Rosco ist nicht nur ein reizender Kerl mit guter Gesinnung und angenehm viel Unterhaltungswert, nein, er hat überdies auch spaßige Paßwörter im Angebot.*

## SONY PLAYSTATION

### Rosco McQueen

Patrick Fabri hat sie schon alle, die Paßwörter für den tapferen Feuerwehrmann.

| | |
|---|---|
| Laundry 2 | **FLUFFY** |
| Laundry 3 | **SWEATY** |
| Auto 1 | **HOTROD** |
| Auto 2 | **GREASE** |
| Auto 3 | **BIGEND** |
| Harold's 1 | **SMELLY** |
| Harold's 2 | **WIDETV** |
| Harold's 3 | **PILLOW** |
| Leisure 1 | **TRICEP** |
| Leisure 2 | **MOTION** |
| Leisure 3 | **HIPHOP** |
| Residential 1 | **KENNEL** |
| Residential 2 | **BARREL** |
| Runaround | **SPLASH** |

## SONYPLAYSTATION

### Overboard

Stefan Thomsen aus Ellingstedt, der sich in seinem Brief ein wenig über die Rechtschreibreform lustig macht, kennt bereits sämtliche "Paßwörter tsu Overboard". Die Buchstaben hinter den Levelnummern stehen für: B=Boot, F=Fisch, S=Schädel und A=Anker.

*Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön, vor allem, wenn man die Level-Codes hat.*

| **Level** | **„Kot"** |
|---|---|
| 2 | B S F A B A |
| 3 | B A S B A F |
| 4 | S B F A A B |
| 5 | F F A B S A |
| 6 | S A A F A B |
| 7 | F A B B B S |
| 8 | A F B S S F |
| 9 | B S S F A S |
| 10 | F S A F S F |
| 11 | F F B S F B |
| 12 | B A B F A F |
| 13 | S S A B F F |
| 14 | B A S F F A |
| 15 | S B S S F B |
| 16 | B F B F B A |
| 17 | A B F S F B |
| 18 | F B A S B F |
| 19 | B F S A A S |
| 20 | S B A F B S |

Tsu Level 8: Wenn Ihr die drei Schalter umlegt, dann könnt Ihr mit drei weiteren "Ballonkanonen" die Festung zerstören. Sobald sie sich in deren Richtung dreht, Raketen abschießen.

Tsu Level 19: Den Hafen im Norden könnt Ihr immer wieder besuchen, um Heilung und Bewaffnung zu tanken.

## DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier isses bereits:

### Aua, Aua

Daß die BPS immer mal so'n bißchen Spiele verbieten tut, damit unser aller Seelengleichgewicht schön im Lot bleibt, ist eigentlich ja gar nicht so verkehrt gedacht. Nur leider können wir Deutschen mit den Schreckensbildern, die sich unseren behüteten Auge dann manchmal im Ausland bieten, gar nicht mehr gut umgehen. Neulich in London – wie das Editorial dieser und in unserer letzten Ausgabe beweist, müssen wir uns ja dienstlich hin und wieder der knallharten Realität jenseits der Grenzen stellen – zog es mir am Flughafen fast die Latschen aus. Geht's bitte noch unverantwortlicher? Sind solche Splatter-Szenarien unschuldigen, deutschen Kindern und Jugendlichen zuzumuten? Ich denke "Nein". Also bitte, bitte liebe BPS, tu was! Indiziere einfach Heathrow, laß Truppen aufmarschieren oder wegen mir auch beides, aber handle endlich!

## WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden Teilnahmebedingungen beachtet, erspart uns/sich unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem, unliniertem Papier einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir nämlich auch alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version** eines Spiels **die Tips ausprobiert** bzw. erspielt **worden sind**, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario-Sonic-, sowie zu indizierten Spielen sind definitiv out. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, Clayfighter 63 etc. sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

**Unsere Adresse:**
**Weka Consumer Medien**
**Redaktion VIDEO GAMES**
**Rubrik: Tips & Tricks**
**Gruber Str. 46a**
**85586 Poing**
**E-mail:** **dsauer@videogames.dmv-franzis.de**




*Neulich beim Security Check: Geschockt und amused zugleich (eigentlich mehr geschockt).*

# TIPS DATA 1997

Wie angekündigt haben wir für alle Freunde dieser Rubrik auch 97 wieder ein kleines Nachschlagewerk aus dem Ärmel gezaubert, das die Ursprungsorte aller in den Ausgaben 1/97-12/97 veröffentlichten Tips (ohne indizierte Spiele) umfaßt. Nach dem Spielenamen findet Ihr an erster Stelle die betreffende VG-Ausgabe, in der der Tip steht, dann die jeweilige Seitennummer und zum Schluß das System, auf das sich ein Tip bezieht.

| Tip zu: | Ausgabe: | Seite: | System: |
|---|---|---|---|
| 2 Extreme | Feb | 54 | PSX |
| 3D Lemmings | Jul | 60 | SAT |
| Abe's Oddyssee | Dez | 68 | PSX |
| Agent Armstrong | Okt | 51 | PSX |
| Agent Armstrong | Dez | 62 | PSX |
| Air Combat | Okt | 53 | PSX |
| Alien Trilogy | Okt | 53 | PSX/SAT |
| Amok | Mai | 126 | SAT |




| Tip zu: | Ausgabe: | Seite: | System: |
|---|---|---|---|
| Andretti Racing | Jan | 50 | PSX |
| Andretti Racing | Feb | 49 | PSX |
| Andretti Racing | Nov | 58 | SAT |
| Baphomets Fluch | Mär | 46 | PSX |
| Ballblazer Champions | Dez | 67 | PSX |
| Battlearena Toshinde siehe „Toshinden" | | | |
| Beyond the Beyond | Jan | 44 | PSX |
| Black Dawn | Jan | 60 | PSX |
| Black Dawn | Feb | 48 | PSX |
| Blam! Machinehead | Jan | 60 | PSX |
| Blam! Machinehead | Feb | 56 | SAT |
| Blast Chamber | Aug | 60 | PSX |
| Blast Corps | Nov | 56 | N 64 |
| Blazing Dragons | Jan | 54 | PSX |
| Bomberman | Sep | 54 | SAT |
| Bubble Bobble | Jan | 52 | PSX/SAT |
| Bug Too! | Jul | 58 | SAT |
| Casper | Jan | 53 | PSX/SAT. |
| Cheesy | Mär | 58 | PSX |
| Codename: Tenka siehe „Tenka" | | | |
| Command & Conquer | Mär | 59 | PSX |
| Command & Conquer | Apr | 96 | SAT |
| Command & Conquer | Mai | 130 | SAT |
| Command & Conquer | Aug | 59 | PSX |
| Contra: Legacy of War | Apr | 96 | PSX |
| Cool Boarders | Apr | 95 | PSX |
| Creature Shock | Feb | 57 | SAT |
| Croc | Dez | 66 | PSX |
| Dark Savior | Mai | 116 | SAT |
| Darklight Conflict | Aug | 60 | PSX |
| Darklight Conflict | Nov | 59 | PSX/SAT |
| Darklight Conflict | Dez | 68 | PSX |
| Destruction Derby | Okt | 54 | PSX |
| Destruction Derby 2 | Mär | 58 | PSX |
| Die Stadt der verlorenen Kinder siehe „Stadt der verlorenen ..." | | | |
| Discworld II | Jun | 44 | PSX/SAT |
| Disruptor | Feb | 56 | PSX |
| Donkey Kong Country 3 | Mär | 50 | SNES. |
| Donkey Kong Land 2 | Jan | 52 | Game Boy |
| Dragonheart - Fire & Steel | Jul | 60 | PSX |
| Earthworm Jim 2 | Jan | 60 | PSX |
| Excalibur | Mai | 132 | PSX |
| Fade to Black | Okt | 53 | PSX |
| Fantastic Four | Dez | 62 | PSX |
| Fighters Megamix | Sep | 53 | SAT |
| Fighters Megamix | Okt | 52 | SAT |
| Fighting Vipers | Jan | 53 | SAT |
| Final Fight 3 | Jan | 51 | SNES |
| Firo & Klawd | Jul | 54 | PSX |
| Formel 1 '97 | Nov | 58 | PSX |
| Formel 1 '97 | Dez | 60 | PSX |
| Ghen War | Mai | 126 | SAT |
| GoldenEye 007 | Dez | 64 | N 64 |
| Gun Griffon | Feb | 48 | SAT |
| Gun Griffon | Sep | 50 | SAT |
| Hard Boiled | Sep | 57 | PSX |
| Hardcore 4x4 | Mai | 124 | PSX/SAT |
| Hardcore 4X4 | Jun | 55 | PSX/SAT |
| Hardcore 4x4 | Jul | 59 | SAT |
| Hercules | Dez | 66 | PSX |
| Impact Racing | Feb | 54 | PSX |
| In The Hunt | Feb | 51 | PSX |
| Independence Day | Sep | 52 | PSX /SAT |
| Intern. Superstar Soccer 64 | Sep | 52 | N 64 |
| Iron & Blood | Feb | 54 | PSX |
| Iron & Blood | Mär | 58 | PSX |
| Iron Storm | Jan | 52 | SAT |
| Jet Rider/Jet Moto | Apr | 94 | PSX |
| Jurassic Park 2 siehe „Vergessene Welt" | | | |
| King of Fighters '95 | Jun | 54 | PSX |
| Legacy of Kain | Apr | 96 | PSX |
| Little Big Adventure | Jul | 44 | PSX |
| Lomax | Jan | 54 | PSX |
| Lomax | Feb | 48 | PSX |
| Lost Vikings 2 | Mai | 132 | PSX/SAT |
| Lost Vikings 2 | Jul | 61 | SAT |
| Lylat Wars | Okt | 46 | N 64 |
| Lylat Wars | Dez | 60 | N 64 |
| Machine Hunter | Nov | 56 | PSX |
| Manx TT | Mai | 123 | SAT |
| Manx TT | Okt | 55 | SAT |
| Mario 64 | Mär | 40 | N 64 |
| Mario 64 | Apr | 96 | N 64 |
| Mario 64 | Mai | 127 | N 64 |
| Mario 64 | Jul | 58 | PSX |
| Mario Kart 64 | Aug | 58 | N 64 |
| Mario Kart 64 | Sep | 54 | N 64 |
| Mechwarrior 2 | Mai | 132 | PSX |
| Mechwarrior 2 | Jun | 57 | PSX |
| Mechwarrior 2 | Jul | 59 | PSX |
| Mechwarrior 2 | Sep | 50 | PSX |
| Mega Man X3 | Okt | 56 | PSX |
| Micro Machines V3 | Jul | 58 | PSX |
| Mr. Bones | Apr | 94 | PSX |
| Namco Museum Volume 2 | Sep | 55 | PSX |
| Namco Museum Volume 3 | Sep | 55 | PSX |
| Nanotek Warrior | Aug | 59 | PSX |
| Nanotek Warrior | Sep | 52 | PSX |
| NBA Action | Feb | 50 | SAT |
| NBA Hangtime | Sep | 48 | N 64 |
| NBA in the Zone 2 | Apr | 96 | PSX |
| NBA Jam Extreme | Feb | 51 | PSX/SAT |
| NBA Jam Extreme | Jul | 59 | SAT |
| NBA Live 97 | Mär | 55 | PSX |
| Need for Speed II | Jul | 56 | PSX |
| NHL Face Off '97 | Sep | 58 | PSX |
| NHL Open Ice | Mai | 126 | PSX |
| NHL Powerplay | Sep | 57 | PSX |
| NHL Powerplay | Okt | 54 | SAT |
| NHL '97 | Sep | 52 | PSX |
| Nuclear Strike | Dez | 66 | PSX |
| Overblood | Sep | 46 | PSX |
| Pandemonium | Jan | 54 | PSX |
| Pandemonium | Feb | 53 | PSX |
| Pandemonium | Mär | 55 | PSX |
| Perfect Striker | Mai | | N 64 |
| Perfect Weapon | Apr | 96 | PSX |
| Perfect Weapon | Okt | 53 | PSX |
| Pilotwings 64 | Mär | 53 | N 64 |
| Pilotwings 64 | Apr | 94 | N 64 |
| Pinocchio | Jul | 58 | SNES |
| Player Manager | Mai | 130 | PSX |
| Porsche Challenge | Mai | 124 | PSX |
| Porsche Challenge | Jun | 52 | PSX |
| Power Move Pro Wrestling | Jun | 55 | PSX |
| Prince of Persia 2 | Jan | 54 | SNES |
| Rage Racer | Sep | 52 | PSX |
| Raiden Project siehe „The Raiden Project" | | | |
| Rally Cross | Jun | 56 | PSX |
| Rapid Racer | Dez | 60 | PSX |
| Rayman | Nov/Dez | 57/68 | PSX |
| Rebel Assault 2 | Mär | 59 | PSX |
| Resident Evil | Feb | 57 | PSX |
| Resident Evil DC | Dez | 62 | PSX |
| Sampras Extreme Tennis | Mai | 131 | PSX |
| Saturn Bomberman siehe „Bomberman" | | | |
| Secret of Evermore | Jan | 52 | SNES |
| Shadows of the Empire | Jun | 52 | N 64 |
| Shadows of the Empire | Sep | 50 | N 64 |
| Shanghai Triple Threat | Jan | 54 | SAT |
| Sim City 2000 | Mär | 58 | PSX |
| Skeletton Warriors | Feb | 48 | PSX/SAT |
| Slamscape | Sep | 58 | PSX |
| Solar Eclipse | Mai | 126 | SAT |
| Sonic 3D Blast | Mai | 124 | SAT |
| Soul Blade | Jun | 54 | PSX |
| Soviet Strike | Jan | 54 | PSX |
| Soviet Strike | Mär | 52 | PSX |
| Soviet Strike | Mai | 123 | PSX |
| Soviet Strike | Mai | 130 | SAT |
| Soviet Strike | Jun | 55 | PSX |
| Soviet Strike | Jul | 56 | PSX/SAT |
| Space Jam | Mai | 127 | PSX |
| Spider | Mai | 130 | PSX |
| Spider | Jul | 59 | PSX |
| Spot Goes to Hollywood | Mär | 52 | PSX |
| Spot Goes to Hollywood | Aug | 58 | SAT |
| Stadt der verlorenen Kinder | Dez | 56 | PSX |
| Starfox 64 siehe „Lylat Wars" | | | |
| Star Gladiator | Feb | 49 | PSX |
| Star Gladiator | Mär | 58 | PSX |
| Street Fighter Alpha 2 | Feb | 53 | SNES/SAT/PSX |
| Street Racer | Mär | 52 | PSX/SAT |
| Suikoden | Apr | 84 | PSX |
| Suikoden | Jun | 54 | PSX |
| Super Mario 64 siehe „Mario 64" | | | |
| Super Puzzle Fighter II Turbo | Nov | 56 | PSX/SAT |
| Super Puzzle Fighter II Turbo | Dez | 68 | PSX/SAT |
| Tempest X3 | Mär | 52 | PSX |
| Ten Pin Alley | Mai | 127 | PSX |
| Tenka | Jul | 54 | PSX |
| Test Drive: Offroad | Aug | 60 | PSX |
| Tetris Attack | Feb | 48 | SNES |
| The Crow - City of Angels | Jun | 56 | PSX |
| The Crow - City of Angeles | Jul | 59 | PSX |
| The Raiden Project | Jul | 59 | PSX |
| Three Dirty Dwarves | Okt | 55 | SAT |
| Tigershark | Sep | 56 | PSX |
| Time Commando | Jan | 48 | PSX |
| Time Commando | Mai | 132 | PSX |
| Tokyo Highway Battle | Mär | 52 | PSX |
| Tomb Raider | Feb | 42 | PSX/SAT |
| Tomb Raider | Mär | 58 | PSX |
| Toshinden | Nov/Dez | 58/68 | PSX |
| Turok | Mai | 117 | N 64 |
| Turok | Jun | 52 | N 64 |
| Turok | Aug | 59 | N 64 |
| Twisted Metal 2 | Mai | 120 | PSX |
| Vandal Hearts | Aug | 44 | PSX |
| Vergessene Welt | Okt | 56 | PSX |
| Vergessene Welt | Dez | 64 | PSX/SAT |
| Virtua Cop 2 | Feb | 48 | SAT |
| Virtua Cop 2 | Mai | 124 | SAT |
| Virtua Fighter 2 | Mär | 58 | Mega Drive |




| Tip zu: | Ausgabe: | Seite: | System: |
|---|---|---|---|
| Virtua Fighter Kids | Jan | 53 | SAT |
| Virtual On | Jan | 53 | SAT |
| Virtual On | Feb | 48 | SAT |
| V-Rally | Okt | 52 | PSX |
| VR Baseball '97 | Dez | 66 | PSX |
| Warcraft II | Nov | 55 | PSX/SAT |
| Warcraft II | Dez | 63 | PSX/SAT |
| War Gods | Dez | 62 | N64 |
| Wave Race 64 | Apr | 95 | N 64 |
| Wave Race 64 | Jul | 60 | N 64 |
| Wayne Gretky's 3D Hockey | Mai | 128 | N 64 |
| Wild Arms | Nov | 52 | PSX |
| Williams Arcade's Greatest Hits | Okt | 53 | PSX |
| Wing Commander IV | Sep | 50 | PSX |
| Winter Gold | Feb | 48 | SNES |
| Winter Gold | Mai | 124 | SNES |
| wipEout | Okt | 55 | PSX |
| Worms | Jan | 52 | PSX |
| Worms | Nov | 56 | PSX/SAT |
| Worms | Dez | 68 | PSX |
| WWF In Your House | Mär | 56 | PSX/SAT |
| X2 | Feb | 47 | PSX |
| X-Com U.f.o. Enemy Unknow | Feb | 55 | PSX |
| Xevious 3D/G+ | Sep | 56 | PSX |

# LESERPOST

**Das Thema um die traditionelle Fortsetzungspolitik der Spielefirmen hat Euch bei Euch keinen Krampf in der Schreibhand ausgelöst (50% Einsendungen im Vergleich zum Sega-Forum). Deshalb bleibt endlich mal wieder mehr Platz für bunt gemischte Briefe und Anfragen hinsichtlich des Einflusses von Schwierigkeitsgraden auf die Wertungen, Videospielforschung (?) oder Postern. Außerdem erklären wir auf vielfachen Wunsch für alle Neuleser mal wieder die ganz grundlegenden Basics, die jeder Videospieler wissen sollte.**

## Forum 11/97: Sequels

Liebes VIDEO GAMES-Team, hallo Jungs und Männers, ich sitze gerade im Zug von Köln nach Euskirchen, welches am Rande der schönen Eifel liegt, die für eine lohnenswerte Reise für Motorradfreaks bekannt ist. Ich lese eben just Euer Mag und sehe unter dem Forumthema etwas, wozu ich Euch einiges sagen bzw. schreiben möchte und kann. Also zur Sache: Das mit den Fortsetzungen der Videospiele ist ein zweischneidiges Schwert. Sicherlich war ich bei der SNES-Hit-Fortsetzung **Streetfighter II Turbo** froh, daß ich die vier Endbosse nun auch spielen durfte. Danach folgten aber qualitativ und quantitativ soviele Updates und Fortsetzungen, daß keiner mehr durchblickte und insgesamt eigentlich keine innovativen Ereignisse dazukamen. Genauso freute ich mich aber auch auf jedes Preview, das eine Fortsetzung des genialen Render-Jump'n'Runs **Donkey Kong Country** ankündigte. Aber die zweite Seite des Schwertes ist die, daß bei solchen Nachzüglern oft der Spielreiz schon weg ist, da das eigentliche Gameplay aufgrund mangelnder Innovationsfreude seitens der Entwickler schon bekannt ist. Ich erwähne da nur das legendäre **International Superstar Soccer** von Konami für das SNES. Mal ehrlich, bei der Fortsetzung **ISS 2** hat sich nicht viel Innovatives getan, oder? Ich besitze dennoch beide Teile. Allerdings ist das N64-Sequel echt gelungen und einfach nur Spitze! Auf der neuen Plattform hat sich ja auch einiges auf dem Gameplay-, Sound- und Grafiksektor getan. Nun kann man also folgendes sagen: Entweder "Altes währt am Besten" gemäß der Tatsache, daß nicht jede Fortsetzung ein Hit ist und trotz eines horrenden Preises von DM 100,— bis 150,— kaum neue Ideen bietet (z.B. die **NHL**-Serie von EA Sports), oder aber man lernt aus den Fehlern der Vergangenheit und präsentiert der Fangemeinde einen in allen Punkten verbesserten Nachfolger, vielleicht sogar auf einer neuen Plattform, der einen Kauf wirklich rechtfertigt.

*Guido Bel, Mechernich*

Guten Morgen Ralph! Ich hoffe, Du hast gute Laune und schmeißt meinen Brief nicht gleich in Deine Altpapiertonne, denn ich möchte die Möglichkeit wahrnehmen und mich am Forum der Oktoberausgabe beteiligen. Bei Videospielen verhält es sich ähnlich wie bei Filmen. Manchmal sind die Nachfolger der Oberhammer und sogar besser als das Original (z.B. Alien 2), ein anderes mal aber nur ein billiger Abklatsch des ersten Teils (z.B. Speed 2). Daher kaufe ich auch nicht jede Fortsetzung eines noch so guten Spieles. Eine Ausnahme mache ich nur bei Meisterwerken wie **Resident Evil** oder **Tekken**. Die Sequels dieser Knaller werden 100%-ig gekauft, auch wenn Ihr sie mit 'Hilfe' bewerten würdet. Das wird aber sowieso nicht passieren, da ich mir sicher bin, daß die Entwickler erstens ihre Fans nicht enttäuschen wollen und zweitens ehrgeizig genug sind, den Nachfolger in allen Belangen (Grafik, Sound, Story, Moves) aufzupolieren. Bei guten Spielen, die mich persönlich aber nicht restlos überzeugt haben (z.B. **Soviet Strike**), warte ich immer erst auf Eure Wertung, bevor ich mit dem Kauf des Nachfolgers spekuliere. Da in diesem speziellen Fall die **Nuclear Strike**-Grafik immer noch ruckelt, lehne ich dankend ab und spare mein Geld. Ein ganz anderes Gebiet ist das der Sportspiele. Sich alle Teile dieser Endlos-Serien zu kaufen, wie sie z.B. EA anbietet, wäre der pure Wahnsinn. Ich persönlich bevorzuge nur jene, bei denen der Unterschied zum Vorgänger deutlich zum Vorschein kommt. Bei dem Übergang von **FIFA '96** zu **FIFA '97** (PS) war der grafische Fortschritt enorm, weshalb ich diesen Titel auch meiner Sammlung hinzufügte. Die SNES-Versionen dieser Fußball-Serie sahen grafisch jedoch alle gleich aus, die aktualisierten Statistiken mal ausgenommen. **FIFA '98** (PS) werde ich mir allem Anschein nach nicht kaufen, da nach Euren Informationen schon die 97er Version die Playstation schon voll ausreizte und somit die Unterschiede nicht weltbewegend sein können. (Quiz: Wenn Du alle Fragen richtig beantwortest, darfst Du meinen Brief abdrucken.)

1. Kann man das japanische Sony-Analog-Pad mit Rumble-Funktion an eine PAL-Playstation anschließen?
2. Warum hat das neue **Resident Evil** den Zusatz 'Director's Cut', wenn es allem Anschein nach wieder gekürzt wird?
3. Lohnt sich eine deutschsprachige Version von **Final Fantasy 7**? Mir reicht schon ein einfaches 'Ja' oder 'Nein'.

*Peter Bartusek, Kahla (Richtig so?)*

Hi VG-Team! Zuerst mal ein großes Lob an Euch. Ihr habt die beste Zeitschrift in der Kategorie Videospiele. Nun zu Eurem Aufruf 'Nachfolgerspiele': Ja! Ich würde mir ohne Bedenken Sequels kaufen, wenn mir der erste Teil ausnahmslos gefallen hat. Bei **Tomb Raider 2** habe ich auch ohne probespielen sofort zugeschlagen, weil mich der erste Teil nächtelang vor den Fernseher gefesselt hat. Das gleiche gilt für **Resident Evil 2**. Ich werde in der Nacht vor dem Release bei meinem Händler ein Zelt aufschlagen, damit sich ja niemand 'meines' Exemplars bemächtigt! Mein Herz hat sich zwar immer noch nicht ganz vom Vorgänger erholt, aber bei Teil zwei (Ihr dürft mir gerne kostenlos die Demo schicken!) werde ich das (Nerven-)Risiko schon eingehen. Und obwohl mich **Baphomets Fluch** fast in die Klapsmühle gebracht hat, steht der Nachfolger schon am Erscheinungstag bei mir im Regal. Euer **Worms**-Champion

*René Tangelder, Isselburg-Heelden*

Hi Folks! Zur treuen Leserschaft Eurer erlauchten Zeitschrift gehöre ich schon eine halbe Ewigkeit, nun möchte ich aber zu diversen Punkten auch mal meinen Senf dazugeben.

1. Hit-Sequels kaufen oder nicht? Als ich diesen Themenvorschlag las, mußte ich kräftig lachen, da Ihr Euch irgendwie selbst ins Knie geschossen habt. Falls es Euch entgangen sein sollte, folgender Hinweis: Um festzustellen, ob es sich lohnt, **Resident Evil 2**, **Pandemonium 2** etc. zu kaufen, lesen die meisten sogenannte Fachzeitschriften, in denen neue Spiele ausführlich getestet und bewertet werden.
2. 'Irren ist menschlich' (Editorial in der VG 11/97). Eine reife Leistung, kann man da nur sagen. Da versprecht Ihr hoch und heilig, den Fehlerteufel so gut wie möglich zu eliminieren und was müssen meine vom nächtelangen Zocken blutunterlaufenen Augen sehen? Die Seiten 35/36 und 78/79 fehlen!! Ist das etwa Euer Beitrag zum Thema Papier sparen?

So, jetzt muß ich Schluß machen. Rebecca wird gerade von einem Hunter angegriffen.

*Mike Albrecht, Delmenhorst*

*Ein berühmter Filmregisseur hat einmal gesagt: 'Die Leute wollen eine erfolgreiche Story in geringfügig verändertem Erscheinungsbild noch einmal vorgesetzt bekommen. Wir geben ihnen nur, wonach sie verlangen.' Dieses Statement trifft in gewissem Maße auch auf die Spieleindustrie und*


COLONY
WARS
WEBSITE: www.colonywars.com
KOMPLETT DEUTSCH!
RAGE AGAINST TYRANNY
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.
PlayStation
PSYGNOSIS

*ihre Fangemeinde zu. Ein Sequel bietet für beide Seiten viele Vorteile. Für die Firmen ist jeder Besitzer des Vorgängers schon einmal ein potentieller Kunde und die Kosten lassen sich dank bereits vorhandener Routinen und Engines auch eher im Rahmen halten. Der Spieler dagegen ist sofort mit der Steuerung vertraut und weiß, daß ihm das Ambiente des Titels zusagt. Für beide Seiten eigentlich ein lohnendes Geschäft, so möchte man nun meinen, wäre da nicht der Wehrmutstropfen in Form von Eintönigkeit und oftmals fehlender Innovation. Die Kernfrage 'Braucht man denn nun Sequels oder nicht?' läßt sich demnach nicht pauschal beantworten, da es verschiedene Arten von Fortsetzungen gibt. Da wären zum einen die Abzocker-Sequels, die entweder mit dem großen Namen und/oder gegen Lebensende einer Konsole nochmal abkassieren wollen (mir fällt da immer* ***Vampire's Kiss***, der Castlevania-Nachfolger von Konami auf dem SuperNes ein, der beide Kriterien erfüllt). Weiterhin hätten wir da die Kosmetik-Sequels (auch Sportspiele genannt), die sich alle Jahre wieder mit minimalen Korrekturen an Gameplay und Grafik und neuen Statistiken auf die eingeschworenen Sports-Zocker einschießen. Den Reiz der Beat'em Updates kann man wohl mit rationalen Argumenten auch nicht erklären, wie sonst ist es zu erklären, daß sich von **Art of Fighting** I bis 3, **Fatal Fury** I bis **Real Bout**, **King of Fighters** '94 bis '96, **Samurai Shodown** I bis 4 und **World Heroes** I bis Perfect 90% aller SNK/ADK-Serien in meinem Besitz befinden? Alle drei Gruppen sind eigentlich für den Otto-Normalspieler nicht zu empfehlen, der sich nur eine Handvoll Spiele pro Jahr kauft. Diese Spezies schlägt dann nur bei absoluten Hit-Sequels in der Art eines **Tekken 2** oder **Final Fantasy 7** zu, bei denen auch der Innovationsgrad stimmt. Zur Fehlerteufelkritik von Mike: Diesmal sind wir wirklich unschuldig, denn aus drucktechnischen Gründen müssen die Mitmach- bzw. Abonnementskarten auch jeweils mit einer separaten Seitenzahl versehen werden. Dies ist aber nicht erst seit Ausgabe 11/97, sondern schon immer so. Wohl etwas gepennt, was? Peters Fragen gehen wir auch noch durch:

1. Ja, aber PAL-Spiele unterstützen die Rumble-Funktion des Pads nicht, Du mußt also schon mit einem Umbau auf Importe zurückgreifen, von denen aber auch noch nicht viele deine Finger vibrieren lassen (z.B. **Tobal 2**).

2. Vielleicht wollte es der japanische Director so? Die Floskel 'Director's Cut' ist nämlich nicht äquivalent mit 'mehr Blut', sondern mit einer Version des Films/Spiels gemäß den ursprünglichen Wünschen des Regisseurs, was im Normallfall einfach zusätzliches Filmmaterial bedeutet. Allgemein noch etwas zu **Resident Evil**: Wir sind der Meinung, daß mittlerweile genug zu diesem Thema gesagt worden ist und wollen künftig den Platz für Leserbriefe mit anderen Inhalten freihalten. Raccoon City wird frühestens wieder nach dem Release von Teil zwei diskutiert, spart Euch also Zuschriften hierzu.

3. Ja, wenn Du allerdings die Möglichkeit hast (und genug Sprachkenntnisse besitzt!), die englische Version zu spielen, würde ich diese vorziehen.

## Videospiel-Forschung

Sehr geehrte Damen und Herren! Nach jahrelangen Studien möchte ich mit diesem Schreiben meine neuen Erkenntnisse zum höchst komplexen Thema "Videospiel" veröffentlichen. So haben meine wissenschaftlichen Tests und psychologischen Experimente ergeben, daß das im höchsten Grade jugendgefährdende Spiel **Super Mario** heißt! Die prozentual berechnete Möglichkeit, daß ein Jugendlicher nach dem Genuß eines beliebigen **Super Mario**-Titels auf eine Schildkröte hüpft und sowohl sich als auch das Tier schwer verletzt, liegt bei über 83,46%. Weitere äußerst psychologische Manipulationen haben ergeben, daß Kinder nach einer Runde **Ridge**- oder **Rage Racer** 36 mal gefährdeter sind, sich und andere im späteren Leben bei einem Autounfall in den Tod zu fahren, als Kinder, die nie in Kontakt mit einem Videospiel gekommen sind. Obwohl ich in weiteren Studien empirisch beweisen kann, daß kein Game existiert, das nicht auf irgendeine Weise jugendgefährdend ist, wurde mir in der Schweiz keine Beachtung geschenkt. Dadurch schreibe ich Euch meine Erkenntnisse, da die BPjS in Deutschland meine Forschungen bestimmt zu schätzen weiß. Hochachtungsvoll, Dr. der Psychologie Volli Diot Kämpf aus Blumenstein.

***Thomas Kämpf, CH-Blumenstein***

*Ja, ja, yes, yeeees!! Endlich wurde mein Flehen erhört und dieser vermaledeite Klempner und seine Sippschaft werden aufgrund Deiner Videospiel-Dissertation auf den Index gesetzt! Freudenfeste bei der Anti-Mario-Fraktion! Hmmm, könnte meine Einstellung zu italienischen Latzhosenträgern der Grund sein, daß ich bei Diskussionen um die Wertung eines neuen* ***Mario****-Spiels in einen schalldichten Schrank gesperrt werde? Wie, auch noch alle Spiele jugendgefährdend? Damit hat die BPjS ja endlich Ihr Ziel erreicht, die Ehrendoktorwürde unseres ehrenwerten Überwachungsvereins wird Dir sicher sein!*

## Basics

Hallo VIDEO GAMES-Team! Ich kaufe Eure Zeitschrift nun schon seit vier Monaten und finde sie einfach genial. Da ich mit großem Interesse alle News und Tests lese, kann ich es gar nicht abwarten, bis mein Vater mir an Weihnachten eine Konsole kauft, doch genau da brauche ich Eure Hilfe! Für welche Konsole soll ich mich entscheiden? Was ist besser: PlayStation oder Nintendo 64? Was ist der Unterschied zwischen den beiden? Welche der beiden bietet die bessere Grafik/Musik/Soundeffekte? Welches System wird sich in den nächsten Jahren durchsetzen? Außerdem gibt es einige 'Fremdwörter', die ich nicht verstehe. Könntet Ihr mir bitte folgendes erklären: Was ist PSX? Was bedeutet Software/Hardware? Was ist eine Memory Card? Wozu braucht man ein Controller Pak? Was für einen Sinn hat ein Adapter? Thanx für den Zeitaufwand, Leute.

***Gökhan Önder, Berlin***

*Einige unter Euch mögen vielleicht jetzt lachen über derartige Fragen, aber man sollte nie vergessen, daß man selbst auch in grauer Vorzeit einmal als Videospiel-Rookie angefangen hat. Die Beantwortung von Gökhans Fragen soll deswegen einen kleinen Service an alle unsere Neuleser darstellen, die sich mit der Materie eben noch nicht so gut auskennen. Also, die PlayStation (auch PS oder PSX genannt, das X stammt aus einer Prototypenbezeichnung von Sony und wird heute noch als Rudiment von manchem Redakteur gerne benutzt) ist eine 32-Bit-Konsole auf CD-Rom-Basis vom Elektronikgiganten Sony, der damit sein erstes Videospielprojekt verwirklichte, während das Nintendo 64 eine 64-Bit-Konsole (d.h. der Datenbus ist doppelt so 'breit' wie der der PS, was eine theoretisch höhere Rechenleistung ergibt) auf Modulbasis vom Spieleveteranen Nintendo darstellt, der als Vorreiter der neuzeitlichen Heimsysteme mit dem NES (Nintendo Entertainment System) gilt. Da die CD-Technik wesentlich mehr Speicherplatz zur Verfügung stellt, wartet die PlayStation i.a. mit deutlich besserer Musik, Soundeffekten und auch Render-(Vorspann-)Filmen im Vergleich zum N64 auf, welches allerdings in Bezug auf kürzere Ladezeiten klar die Nase vorne hat. Auch bei der Grafik kann (könnte?) Nintendos Flaggschiff dank neuerer und ausgereifterer Technik aus einem wesentlich reichhaltigeren Reservoir schöpfen als die PS, doch vor allem bei Rennspielen haben die Designer noch erhebliche Probleme mit der Darstellung des Horizonts ohne störende Nebeleffekte, die den Bildaufbau kaschieren sollen. Die Modulproduktion für das N64 ist wesentlich kostspieliger als die Herstellung von CDs, weshalb das Softwareangebot (also Software entspricht Programmen, hier: die Spiele, während Hardware für den Rechner und sein Zubehör, also Konsole, Joypads etc. steht) für die PlayStation wesentlich größer ausfällt, was sich aller Voraussicht nach auch in naher Zukunft nicht ändern wird. Von "Durchsetzen" kann eigentlich keine Rede sein: Jedes System hat seine Top-Entwickler (N64: Rare, Nintendo selbst, Konami; PS: Eidos, Capcom, Psygnosis, Namco), die zum Teil auch exklusiv entwickeln und Spielspaß-Garanten darstellen. Eine absolute Kaufempfehlung für ein bestimmtes System kann es deshalb nicht geben, da muß der persönliche Geschmack mitentscheiden. Außerdem wird auch ein Dritter im Bunde (Sega) mit seinem neuen Projekt wieder kräftig mitmischen. Zu den restlichen Fremdwörtern: Eine Memory Card (PS-Ausdruck) dient*

der Speicherung von Spielständen, genauso wie ein Controller Pak (N64-Ausdruck). Adapter versuchen den Leuten das Abspielen von importierten Modulen/CDs auf ihrer Konsole zu ermöglichen, was ansonsten aufgrund der unterschiedlichen Länderkennung, die in der Software integriert ist, nicht möglich wäre.*

## G-Police & Härtegrad

Sehr geehrte Damen und Herren, ich beziehe mich auf die Ausgabe 11/97 der VG, genauer gesagt über den Test des Spiels **G-Police** auf Seite 100. Kompliment zu Ihrem Testbericht! Endlich mal ein Magazin, das Klartext spricht und sich nicht scheut, selbst einer Edelschmiede wie Psygnosis die nackten Tatsachen vor Augen zu halten. Natürlich ist der Schwierigkeitsgrad eines Games immer eine individuelle Sache, wenn aber selbst Spieleprofis wie Sie in größte Schwierigkeiten geraten, dürfte ein solches für den Durchschnittsanwender wohl in hoffnungslosen Dauerfrust ausarten. Offenbar scheinen einige Hersteller zu vergessen, für wen sie ihre Spiele eigentlich produzieren. Gut, wenn Sie dies in Ihren Testberichten bei Bedarf deutlich in Erinnerung rufen. Weiter so! Mit freundlichen Grüßen

***Alex Segmüller, CH-Effretikon***

*Gerade der Fall **G-Police** hat aufgrund der Wertung (sind 76% Spielspaß etwa ein Verriß?!) wieder einmal Entsetzen bei einem Hersteller, in diesem Fall Psygnosis, ausgelöst. Die Reaktion ist dann immer ähnlich: Der zuständige PR-Manager ruft leicht angesäuert beim 'Schwarzen Schaf'-Magazin an und will den zuständigen Redakteur, der den Test verfaßt hat, zur Rede stellen. 'Aber alle anderen Redaktionen haben doch 10% höher gewertet und nur Ihr fallt aus dem Rahmen' ist dann ein vielgehörtes Argument, das aber an unserer objektiven und unabhängigen Bewertungsweise nichts ändern kann und darf. Im Fall **G-Police** merkt man deutlich, daß der Titel eigentlich für den PC konzipiert wurde und die PS-Hardware überfordert, was sich an mickriger Sichtweite und Pop-Up-Syndrom äußert, die bei komplexeren Aufträgen den Schwierigkeitsgrad exponentiell ansteigen und einen schließlich die CD frustriert in die Ecke schmeißen lassen. Ein schweres Spiel ist aber nur solange gut, wie die Motivation aufrechterhalten bleibt, es bis zum Gelingen wieder und wieder zu versuchen. Dies ist bei **G-Police** beileibe nicht der Fall. Schade um die umwerfende Atmosphäre.*

## Altersempfehlungen

Hi VG! Euer Heft ist wirklich genial, auch wenn Ihr mit den Tests machmal etwas langsam seid. Hier sind meine Fragen an Euch:

1. Wenn ich so die Hüllen von N64-Spielen betrachte, fällt mir auf, daß die Dinger gar keine USK-Freigaben haben. Warum nicht?
2. Wißt Ihr irgendetwas über geplante Lightguns fürs N64?
3: Wie wär's, wenn es in jeder Ausgabe ein Gewinnspiel gäbe?

P.S.: Wir alle, die keinen Zugang zum Internet haben, flehen Euch an: Bitte mehr Lara-Bilder!!

**Dennis Ott, Goch**

*Also, wir können an unserer Aktualität bis auf vereinzelte Ausnahmen nichts aussetzen (konkrete Vorwürfe?). Manchmal kommt es natürlich vor, daß Testversionen zu spät losgeschickt werden (wegen bewußter mangelnder Qualität?) und deshalb eine Ausgabe später seziert werden. Generell gilt da die Faustregel: Je hochkarätiger und/oder bekannter ein Titel, desto mehr und frühere Preview- und Testversionen trudeln in der Redaktion ein. Zu den Fragen:*

*1. Haben Sie doch! (Kurzer Blick auf die deutsche **Clayfighter 63 1/3**-Packung), jedoch von der E(uropean) L(eisure) S(oftware) P(ublishers) A(ssociation), genauso wie ihre PS-Kumpane in den Staffelungen 3-10, 11-14, 15-17, 18+. US-Importe haben wieder ihre eigene Bewertung, die von "Kids to Adults: Animated Violence"*

*(z.B. **Mischief Makers**) über "Teen: Animated Violence, Animated Blood" (z.B. **Goldeneye**) bis zu "Mature (17+): Animated Violence, Animated Blood & Gore" (z.B. **Turok**) reicht.*
*2. Noch nix in Aussicht zu dem Thema.*
*3. Tut es das nicht?*
*P.S.: Kannst Du mir eine der letzten fünf Ausgaben aufzählen, in der **Tomb Raider 2** nicht mehr als ausführlich gefeatured wurde (Previews, Interviews, Covermotiv, Nude Raider-Motiv, Test)? Ich glaube, Lara kam bei uns bis jetzt wirklich alles andere als schlecht weg!*

### All-Time Top Ten Dirk

1. Super Mariokart (SNES)
2. Super Bomberman (SNES)
3. Starfox (SNES/ N64)
4. Tetris (Gameboy)
5. Super Mario 3 (NES)
6. Rage Racer (PSX)
7. ISS Pro (N64)
8. Thunder Force 3 (MD)
9. Tekken 2 (PSX)
10. Windjammers (Neo Geo)




**PlayStation-Umbauten scheinen Euch keine Ruhe zu lassen, dazu kommen immer wieder neue Anfragen. Diesmal geht's um die Möglichkeit, das Ganze im besten Heimwerker-Stil selbst zu erledigen. Außerdem haben wir eine Möglichkeit gefunden, das fehlende Fußpedal bei Namcos Time Crisis zu ersetzen und leisten schließlich noch erste Hilfe bei verzweifelten James Bonds in Goldeneye-Nöten.**

### Time Crisis

Hallo, Ihr Lightgun-Artisten unter der VG-Crew. Wie Ralph in seinem Klasse-Test zu Namcos **Time Crisis** schon erwähnte, trübt lediglich der etwas ungünstig positionierte Duck-Button vorne links an der Knarre den Spielspaß etwas (nach einer halben Stunde Spielzeit macht sich bei mir stets so etwas wie ein Tennis-Arm bemerkbar). Deshalb bin ich auf die glorreiche Idee gekommen, das Fußpedal des Automaten müßte sich doch durch die Gaspedale des Mad Catz-Lenkrades simulieren lassen, sofern man letzteres in den Port 2 eingestöpselt hat. Könnt Ihr einem krampfgeplagten Richard Miller-Fan verraten, ob das möglich ist? Wenn nicht, gibt's eine andere Alternative?

**Rainer Gabel, Zweibrücken**

*Also mit dem Mad Catz müssen wir Dich leider enttäuschen. Das einzige, was nach dem Einstecken des Lenkrads inklusive Fußpedale passierte, war, daß Richard ein hilfloser Kugelfang von Wild Dogs Schergen wurde. Wir (Ha! Daniel Düsentriebs Geist) haben jedoch einen anderen Weg, das Pedal zu ersetzen, herausgefunden. Wenn Du ein Joyboard mit genügend großen Buttons (z.B. das Namco Arcade Board) in Port 2 einsteckst und auf den Boden stellst, erfüllt es exakt die Funktion eben jenes Arcade-Pedals. Vorsicht nur bei allzu heftigen Fußtritten: Die Knöpfe sind empfindlicher als das gußeiserne Spielhallenvorbild! Ob das dann aber die Haltbarkeit des Boards beeinträchtigt, haben wir im Dauertest noch nicht klären können...*

### PS-Umbau: Selbst ist der Mann

Ich spiele mit dem Gedanken, meine gute alte PlayStation doch noch umbauen zu lassen und entnehme Euren Anzeigen, daß man das mit einem Umbausatz auch günstiger selbst erledigen kann. Muß man dazu Elektrotechnik studiert haben und/oder sehr geschickt sein? Ist es also zu empfehlen? Gibt's außerdem Unterschiede in der Qualität der verschiedenen RGB-Kabel? Sprich, soll man das teure Original-Sony-Kabel kaufen oder tut's auch ein No-Name-Produkt?

**Gerald Kerscher, Norderstedt**

*Man sollte schon ein ausgeprägtes handwerkliches Geschick vorweisen können, um das Ganze selbst anzugehen. Die Verlötung der Pins des neuen Chips mit dem Board erfordert sehr viel Übung, da die involvierten Teile alle wahnsinnig klein sind. Außerdem sind nicht alle Pins des neuen Chips belegt, weshalb das Ganze mittels eines Tapes gut abgeschirmt werden muß. Mit den Anleitungen ist das auch so eine Sache: Die werden oft mehrmals kopiert und gefaxt und sind schließlich aufgrund unleserlicher Zeichnungen nicht mehr zu gebrauchen. Wir in der Redaktion haben es bei einem Profi machen lassen und das solltest Du lieber auch tun. Bezüglich der RGB-Kabel nur folgendes: Mein No-Name-Produkt funktioniert ausgezeichnet, allerdings fehlen im Vergleich zum Sony-Original einige Pins. Da ich nun keine Radio- und Fernsehtechnikerausbildung hinter mir habe, kann ich Dir deren Bewanndnis leider nicht genauer erklären.*

### Goldeneye

Ave Ralph, bitte mach mal eine Ausnahme und erkläre mir, wie dieser gottver... Level 16 (Janus-Zentrale) bei **Goldeneye** zu lösen ist. Sobald sich Natalya am PC zu schaffen macht, kommen von überall her Gegner angelaufen und machen sie kalt. Egal, wie sehr ich mich auch bemühe, die Soldaten vorher zu erledigen, es gelingt nie. Und wo sind eigentlich die restlichen Computer, die es zu zerstören gilt? Mehr als fünf finde ich einfach nicht! Bitte erlöse mich von meinen Qualen und rette meine gepeinigte Spielerseele.

**F. Jeanmonod, Schweiz**

*Auf Agent dürfte es eigentlich kein Problem sein, da kommen schließlich nur sporadisch Wachen, die auch nicht allzu viel aushalten. Secret Agent ist dagegen schon knallhart, da hilft wirklich nur Geduld und Spucke. Versuche, soviele wie möglich durch Kopftreffer schon vor der Treppe aufzuhalten und schwenke immer schnell von links nach rechts, um ja niemand zu verpassen. Sind sie erstmal auf beiden Seiten unten, ist die Sache gelaufen. Rechtzeitiges Nachladen ist auch immens wichtig. Den Alptraum 00Agent haben wir wegen Terminstress noch nicht ernsthaft versucht. Computer gibt's übrigens sechs Stück: Zwei beim Computerfreak Boris, zwei im ersten Stock, einen im Raum mit den zwei (vier) Selbstschußanlagen und einen letzten, durch Panzerglas gesicherten, auf dem Fluchtweg, nachdem Du Natalya erfolgreich beim Deaktivieren des Goldeneye-Satelliten beschützt hast.*




Auf dem NES und Master System genügten ein simples Steuerkreuz und zwei Buttons zur völligen Kontrolle der Videospielfiguren und anderen Sprites. Doch auf den Next-Gen-Konsolen werden die Steuermöglichkeiten für Flugzeuge, Jet-Skis und Boliden mit Doppel-Analog-Sticks, Lenkrädern, Gaspedalen, Analogpads, Vibration Packs etc. immer komplexer und vielfältiger. Jedoch besitzt nicht jeder unter Euch eine so umfangreiche Zubehörausstattung wie wir. Deshalb unsere Frage: Sollen wir die Spielspaßwertung ab sofort immer an der für das jeweilige Spiel optimalen Steuermöglichkeit orientieren oder lieber vom einfachen Standard-Joypad ausgehen? Oder aber detailliert wie im Rapid Racer-Test detailliert angeben, wie besseres Zubehör die Spielspaßwertung verändern würde? Schreibt uns! It's important.

# Newman Haas Racing




**Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten an der PlayStation-Front tobt, reißt nicht ab. Rasen ohne Reue mit Formel Eins-Feeling verspricht auch der hierzulande etwas unbekanntere Indy Car-Wettberwerb.**

*Im Zwei-Spieler-Splittscreen-Mode sind noch einige deftige Bugs versteckt (siehe Reifen).*

*In den USA hat der Indy Car-Wettbewerb der Formel Eins schon längst den Rang abgelaufen.*

*Siegfahrten oder spektakuläre Crash-Szenen genießen wir nochmal in der Wiederholung.*

*Auch an Boxenstopps haben die Designer gedacht.*

Auch in Amerika zählt Motorsport-"Glotzen" zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen des verwöhnten TV-Volkes. Kein Wunder also, daß es über dem großen Teich schon längst eine vergleichbare Formel-Eins-Klasse gibt, die ähnlich populäre Schumi & Co.-Helden vorzuweisen hat wie in unseren Breitengraden. Psygnosis präsentiert in enger Zusammenarbeit mit „Newman-Haas", einem der Top-Teams der amerikanischen CART-Serie, einen völlig neuen Simulations-Vertreter für die PlayStation. Erstmals dürfen 32-Bit-Fans eine aufregende Indycar-Meisterschaft erleben, die mit rasend schnellen Boliden und unterschiedlichsten Rennkursen (Stadtstrecken, typische Rundparcours, sowie Hochgeschwindigkeitsovale) aufwartet. Da es sich bei den IndyCar-Veranstaltungen nicht um die vergleichbare F1-Konkurrenz handelt, unterscheiden sich die Kurse vom bei uns bekannten Rennzirkus. Ihr jagt mit Vollgas über die berühmtesten Indy Car-Strecken Nordamerikas. Dabei mischen viele der prominenten Fahrer mit: Ihr dürft z.B. ins Cockpit eines Michael Andretti, Emmerson Fittipaldi, Mark Blundell oder Maurizio Gugelmin steigen. Auf einige wenige Piloten und Original-Strecken müssen Hardcore-Fans allerdings verzichten, da es sich hier nur um eine Teil-Lizenz der CART-Serie handelt. Zum Konfigurieren gibt es natürlich auch einiges: Ihr verändert Motoreinstellungen oder Fahrwerksbalance und plant Boxenstopps, um Euer Fahrzeug optimal auf die unterschiedlichen Ansprüche der verschiedenen Kurse anzupassen. Mit äußerster Genauigkeit wird das Fahrverhalten von Indy Cars simuliert, wobei Turbolader für ungeahnte Spitzengeschwindigkeiten sorgen, die weit jenseits der 320 km/h-Marke liegen. Hier regiert noch fahrerische Härte: Alle Piloten müssen mit dem manuellen Schaltgetriebe richtig Schwerstarbeit verrichten, da die Konstrukteure auf technischen High-Tech-Schnickschnack verzichtet haben. Für Motorsportfans und Rennpuristen ist die IndyCar-Meisterschaft das Mekka aller Hochgeschwindigkeits-Wettbewerbe. In spektakulären Überholmanövern rammt Ihr Fahrbahnbegrenzungen und Gegner, die nicht ohne weiteres die Bahn freigeben. Donnert Ihr beispielsweise zu schnell in eine Kurve, ist der unweigerliche Abflug ins saftige Grün oder harte Kiesbett vorprogrammiert. Die Ausnutzung von Windschatten wirkt sich natürlich auf Steuerung und Fahrverhalten Eures Boliden aus. Die Krönung einer jeden Saison ist der Gesamtsieg nach Punkten und das anschließende Milchbad auf dem Siegerpodest (nur in der Formel 1 gibt es edlen Champagner aus der Magnum-Flasche). Alle Boliden verfügen über die authentischen Fahrzeugcharakteristika ihrer großen Vorbilder, was natürlich selbstredend die Original-Motorengeräusche und deren Kurvenverhalten beinhaltet. Auch die HiRes-Grafikpräsentation ist nicht von schlechten Eltern, denn **Newman Haas Racing** protzt mit einer leicht verfeinerten **F1 '97**-Engine. Einen menschlichen Gegenspieler fordert Ihr bei horizontal geteiltem Bildschirm heraus.

ws

*Erstmals werden ablesbare Cockpit-Instrumente in einer PlayStation-Rennspielsimulation angeboten.*

## INFO

**System:** PlayStation
**Name:** Newman Haas Racing
**Genre:** Rennspiel
**Hersteller:** Psygnosis
**Geplanter Erscheinungstermin:**
März 1998


DAS LEBEN IST KEIN HEIMSPIEL.
Gnade ist in Capcoms
3D-Polygon-Streetfighter
ein Fremdwort. Einundzwanzig
unerbittliche Kämpfer warten
nämlich nur darauf, Deinen Körper in
sämtliche Einzelteile zu zerlegen.
Falls das nicht in Deinem Sinne sein
sollte, sei doch einfach schneller,
Du Honk.
© Capcom Co., Ltd. 1997.
CAPCOM
www.vid.de
INTERACTIVE

# SPAWN

**Er kommt aus der Hölle und sein rachsüchtiger Durst für Gerechtigkeit ist fürchterlich. Spawn, der Prinz der Finsternis, läßt jetzt auch in der Sony-Welt erbarmungslos die Polygon-Fäuste fliegen.**



*Nach bester Beat'em-Up-Manier werden in Spawn alle anfallenden Macht-Kämpfe ausgetragen.*

*Mächtig cool: Eine Eis-Kreatur versperrt uns den Weg zum nächsten Abschnitt.*

*Dank freizügiger 3D-Engine darf sich unser Held in alle Himmelsrichtungen bewegen.*

*Nur im PS-Spiel kann Spawn eine andere Persönlichkeit annehmem.*

*In düsteren Kerker-Katakomben fühlt sich unser finsterer Comic-Held am wohlsten.*

Nach Batman, Spiderman und Wolverine schickt sich jetzt ein weiterer Comic-Star an, die Videospielewelt im Sturm zu erobern. In enger Zusammenarbeit mit dem geistigen Urvater "**Todd McFarlane**" entsteht bei Sony-USA gerade das Spiel rund um den neuen Kult-Helden, der hierzulande gerade mal seinen ersten Kino-Auftritt hinter sich gebracht hat. Wie es nicht anders zu erwarten war, schlüpft Ihr in die Rolle des furchterregenden **Spawn**, der sich mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln gegen eine ganze Horde blutrünstiger Dämonen verteidigen muß. Eure Hauptaufgabe besteht darin, in einen Hochsicherheitsturm (Tower of Hell) einzudringen, um den machtgierigen Zauberbösewicht "Malebolgia" daran zu hindern, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Die Umgebung und herumwuselnde Gegnerschar werden dabei komplett in 3D dargestellt. Fünf große Level-Szenarien, die mit oberfiesen Gaunern gefüllt sind, gilt es zu überstehen. Läuft Euch ein Rabauke über den Weg, wird automatisch in eine 2D-Perspektive umgeblendet, wie wir es von gewöhnlichen Beat'em-Ups her kennen. Von nun an wird nach allen Regeln der Martial Arts-Kunst mit Special Moves und Super Combo-Attacken gekämpft. Jeder der anrückenden Ganoven verblüfft dabei mit einer anderen Angriffstaktik. Eine stählerne Faust und ein schneller Fußkick sind die einzig dauerhaften Waffen, mit denen sich unser Held verteidigen kann. Zwei Energiebalken geben Auskunft über den derzeitigen Gesundheitszustand beider Kontrahenten. Auf seinem Weg durch die Level-Landschaft findet **Spawn** tonnenweise Power-Ups, die ihm hilfreiche Magic-Specials oder zusätzliche Lebensenergie bescheren. Dank einer relativ frei justierbaren Kameraführung und der daraus resultierenden Blickfreiheit bleibt fast kein Winkel verschont und keine dunkle Ecke unbeobachtet. Während Eurer Abenteuerreise trefft Ihr auf alle Bösewichte der berühmten Comic-Vorlage, darunter befinden sich auch Violator, Medieval, Soul Tapper und viele weitere bekannte Übeltäter. Unterwegs müssen zahlreiche Such-Puzzles gelöst, geheime Räume erforscht und eklige Verwandlungsmonster gekillt werden. Während der Erkundungstour kann Euer Held rennen, springen und gleichzeitig nach oben sehen. Untermalt wird die Söldner-Story von passender Schummermusik und hervorragend inszenierten Videoclips, die als Zwischeneinlagen präsentiert werden. ws

## INFO

**System:** PlayStation
**Name:** Spawn
**Genre:** Action-Adventure
**Hersteller:** Sony Interactive USA
**Geplanter Erscheinungstermin:**
**Februar 1998**

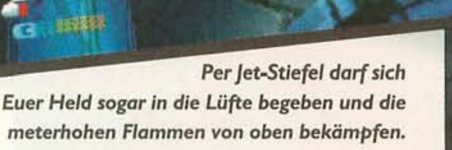
# BURNING RANGERS

**Backdraft auf dem Saturn! Segas brandneues Burning Rangers lehrt Euch das Fürchten vor einer grauenvollen Feuersbrunst, die aus der berühmten Sonic Team-Schmiede kommt.**



*Via Superlöschkanone bahnen wir uns einen Weg durch das flammende Burning Rangers-Inferno.*

*Kullerauge sei wachsam: An jeder Ecke kann ein bedrohlicher Brandherd lauern.*



*Per Jet-Stiefel darf sich Euer Held sogar in die Lüfte begeben und die meterhohen Flammen von oben bekämpfen.*




*Zwei Rangers stehen zur Feuerbekämpfung bereit*

Die Schreckensvision ist nicht ganz unbekannt: In ferner Zukunft bricht ein fürchterliches Feuer in einem Kernkraftwerk aus. Um den nuklearen Supergau zu verhindern, entbrennt ein mörderischer Kampf zwischen Mensch und unberechenbarem Flammenmeer. Dem futuristischen Hintergrund entsprechend, werden hochgerüstete High-Tech-Feuerwehrleute in den lebensbedrohlichen Hitzekampf geschickt. Natürlich läuft der „Grisu" des nächsten Jahrhunderts nicht mehr mit simpler Gummi/Helm-Schutzkleidung durch die Gegend. Ein stählerner Roboteranzug mit Sprungdüsen und Superwasser-Kanone löst das herkömmliche Einsatzgewand ab. Mit äußerster Vorsicht macht Ihr Euch auf den Weg, um übergreifende Brände zu löschen und das stark explosionsgefährdete Kraftwerk wieder sicher zu machen. Zu Beginn könnt Ihr unter zwei niedlichen Anime-Charakteren Eure Wunschfigur auswählen. Nicht nur lodernde Flammen haben es auf unsere beiden Retter abgesehen, sondern auch fest installierte Sicherheitssysteme, bizarre Maschinenkreationen und einstürzende Stahlplattformen machen Euch zusätzlich zu schaffen. Auf dem Weg durch die hochexplosiven 3D-Level gilbt es, neben versteckten Extraleben und Power-Ups auch jede Menge Zusatz-Wasserkapseln einzusammeln. Tretet Ihr in einen Flammenparcour, wird kostbare Lebensenergie abgezogen. Deshalb streift Ihr sehr vorsichtig durch die Gänge und habt immer ein Auge auf bedrohlich zischende Rohrleitungen und glühende Maschinenteile. Um in andere Räume vorzudringen, müssen zuerst alle Brandherde erfolgreich bekämpft werden, bevor sich die automatischen Schotten zum nächsten Abschnitt öffnen. Klaustrophobische Metallgänge, akuter Zeitdruck und die ständig präsente Explosionsgefahr heizen die Stimmung kräftig an. Eine Eurer weiteren Aufgaben besteht darin, gefangene Schichtarbeiter vor dem Flammentod zu retten und diese sicher aus der Gefahrenzone zu transportieren. Das alles garniert mit beeindruckenden Transparenz-Effekten wie Rauchwolken, Spritzwasser oder metallischen Lichtreflexionen. Wie gut das Gameplay letztendlich werden wird, können wir aufgrund der frühen Alpha-Version noch nicht sagen. Die 3D-Engine hat auf jeden Fall das Potential, um **Burning Ranger** zu einem Hit-Anwärter werden zu lassen. ws



*In der linken oberen Ecke wird das Zeitlimit und die restliche Schutzschildenergie eingeblendet.*

**INFO**

| | |
|---|---|
| System: | Sega Saturn |
| Name | Burning Rangers |
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Sega |

Geplanter Erscheinungstermin:
**März 1998**



mi für jede Gelegenheit.
Modell „Indycar“: standfest auch bei Höchstgeschwindigkeit.
Modell „Rallye Dakar“: wenig Abrieb bei extremer Belastung.
Modell „Straßenrallye“: bewährt auf wechselndem Grund.
TOTAL DRIVIN
Im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA VIDEO GAMES
Laguna empfiehlt: Nie mit schadhaften Gummis fahren.
„PlayStation“ and „PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Ocean Software Limited 1997. Developed by Eutechnyx Limited. All Rights Reserved.

# Acclaim SPORTS SOCCER

**Acclaim ist mit dem vollmundigen Wahlspruch angetreten: „Wir bringen's nur dann raus, wenn es besser als International Superstar Soccer ist". Knappe vier Monate bleiben noch, das hochgesteckte Ziel zu erreichen. Wir schalten um ins Spielezimmer:**

*Die Licht- und Schatteneffekte sind vom Feinsten. Der runde Radar-Screen sorgt für bessere Übersicht.*

*Die Namen und Nummern der selbst kreierten Spieler erscheinen auf deren Trikots.*

*Das Bild-im-Bild-Feature ist eine Hommage an die Rechenpower des Nintendo 64.*

*Schaut Euch diese Animationen an! Aufgrund der höheren Grafikauflösung sieht ASS schon jetzt besser als ISS aus.*




*Außer dem Berliner soll im fertigen Spiel auch das Münchner Olympiastadion vertreten sein.*

Da es in der Branche scheinbar gerade schick ist, sich 'ne Sportspieledivision zuzulegen, hat auch Acclaim eine Product-Management-Unterabteilung aus der Taufe gehoben, die nun alle Sportspiele des "Acclaim-Universums" mit dem gemeinsamen **Acclaimsports**-Logo versieht. Im Gegensatz zu EA Sports ist dabei jedoch keine eigene Tochterfirma entstanden. Titel aus der Acclaimsports-Reihe werden nach wie vor von verschiedenen Programmierfirmen aus dem Großkonzern (Acclaim, Iguana, Probe, Sculptured Soft) beigesteuert und dann als Acclaimsports-Produkte auf den Markt gebracht. Soviel zur Erklärung des neu entstandenen Markenzeichens. In diesem Fall hat übrigens **Probe** ganze Arbeit geleistet bzw. ist noch mitten dabei, sich im Fußballsektor zu profilieren. Mit NHL Breakaway haben die Entwickler von Sculptured (heißt übrigens mittlerweile Iguana West) ja bereits eindrucksvoll bewiesen, wie man als Newcomer mit null Vorerfahrung ein blitzsauberes Produkt in einem zuvor unerprobten Genre auf die Beine stellen kann. 'Gar keine Erfahrung' stimmt jedoch in diesem Fall nicht ganz, da der Chefprogrammierer von ASS, **Carl Mueller**, für Hudson Soft bereits den japanischen Chartbreaker **J-League Super Soccer** mitentwickelt hat. Wie bei dem zuvor erwähnten NFL-Titel wird auch bei Acclaims Fußball-Sim eine Grafikauflösung von 640x480 dargeboten, was übrigens gleichzeitig dem Hi-Res-Mode der PSX entspricht (wie bei Formel 1 '97). Da Acclaim nicht nur Konami überflügeln, sondern ebenfalls kein Geld für eine teure Lizenz ausgeben möchte (und somit auch hier keine „Original"-Kicker mitspielen), wird sehr viel Wert auf Grafik und Animation gelegt. Im Motion-Capturing Studio wurden sogar extra Grasmatten ausgerollt, damit Fallrückzieher und spektakuläre Stürze wie echt bzw. wie im Fernsehen aussehen. Spielt Ihr im Winter und fängt es zu schneien an, dann wird der Rasen zunehmend schneebedeckter. Rutscht ein Spieler aus, dann sieht man an der betreffenden Stelle wieder das Gras darunter. Natürlich wird bei Probe in England ebenso fleißig an der Künstlichen Intelligenz gefeilt. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft erkennen mit der Zeit von Euch immer wieder verwendete Spielzüge und stellen ihre Taktik dementsprechend um. Wer also immer nur auf Abseitsfallen hinarbeitet oder eine bestimmte Angriffsstrategie verfolgt, wird damit nicht lange glücklich. Flexibilität ist gefragt! Vor jedem Spiel sollten Eure Mannen zudem erstmal aufgewärmt werden, um deren Dribbling-Werte, Schußstärke und -genauigkeit aufzupowern. Da es ja für eine offizielle Lizenz nicht gereicht hat, dürft Ihr deshalb eigene Mannschaften und Spieler kreieren, deren Namen dann auch während des Matchs auf den Trikots zu lesen sind. Grafisch gesehen ist ASS bereits ein halbes Jahr vor Fertigstellung eine Augenweide. Durch die im Vergleich zu ISS höhere Grafikauflösung und das exzellente Motion Capturing könnte es Acclaim tatsächlich gelingen, in die Wertungsregionen von Konamis Referenz vorzustoßen. Leider waren auf unserem Alpha-Modul noch kaum Mannschaften (über 50 sollen später mit von der Partie sein) oder Stadien verfügbar. Obwohl das Game offensichtlich noch längst nicht fertig ist, konnten wir aber schon viele nette Ballzaubereien bewundern und ein paar Tore schießen. Acclaim Sports Soccer (vorläufiger Titel) sollten sich Fans unbedingt vormerken. Live schaut der Spaß sogar noch weit prächtiger aus, als sich auf diesen paar Bildern erahnen läßt. *ds*



**INFO**

| | |
|---|---|
| System: | Nintendo 64 |
| Name: | Acclaim Sports Soccer |
| Genre: | Fußballsimulation |
| Hersteller: | Acclaim |

Geplanter Erscheinungstermin:
**April 1998**






# MOTORSPORT - SIMULATION PUR!



**Rieche den verbrannten Gummi, höre das Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfalle.**

**Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!**

**Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?**
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM


Spektakuläre Unfälle


Massenkarambolagen





Gib Alles

Heiße Verfolgungsjagden















**16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN, FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN**






# Sony-Wettbewerb Auflösung

Diesmal haben wir Euch aber ganz schön rangekriegt. Kein offensichtlicher Lösungssatz, keine einfachen Aufgaben, nur wer alle Fragen korrekt beantwortete erhielt die gesuchte Zahl. Und die lautete 207. Nur eine Postkarte mit der richtigen Lösung erreichte uns, alle anderen lagen meist knapp, manchmal aber auch ziemlich deutlich daneben (um bis zu 2000 Punkte). Anscheinend fanden sich mehrere Gruppen zusammen, um die harten Nüsse zu knacken, denn unter den Gewinnern befinden sich gleich drei Teilnehmer aus Bochum und zwei aus Veerden. Unter allen Einsendern, die der 207 am nächsten kamen, zogen wir die Trostpreise. Hier nun die glücklichen Sieger und die Lösung.

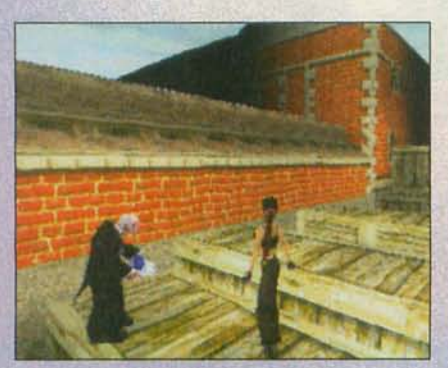
**1. Frage:** In welchem Jahr wurde der erste Porsche 356 fertiggestellt?
**Antwort:** *Wie man dem offiziellen Porsche Geschichtsbuch entnehmen kann, wurde der erste Porsche 356 im Jahre 1948 fertiggestellt.*

**2. Frage:** In welchem Jahr erschien das erste Final-Fantasy-Spiel von Square?
**Antwort:** *Das erste FF-Spiel wurde im Dezember 1986 in Japan für das NES veröffentlicht.*

**3. Frage:** In welchem Jahr wurde Namco gegründet?
**Antwort:** *Seit dem 1. Juni 1955 existiert Namco, lange bevor die ersten Videospiele in Sicht waren.*

**4. Frage:** In welchem Jahr wurde zum letzten Mal ein deutscher Pilot Rallye-Weltmeister?
**Antwort:** *Walter Röhrl gewann im Jahr 1982 als letzter Deutscher die WM-Trophäe.*

**5. Frage:** Wieviele Punkte erzielte Michael Jordan in der NBA-Saison 96-97?
**Antwort:** *Der vielleicht beste Basketballspieler aller Zeiten bewies auch in der letzten Spielzeit wieder seine Treffsicherheit und erzielte 2431 Punkte für die Chicago Bulls.*



**6. Frage:** In welchem Jahr wurde Lara Croft geboren?
**Antwort:** *Interessanterweise hat Lara Croft zwei Geburtstage, weltweit feiert sie am 14.02.1969, nur im deutschsprachigen Raum entschied sich Eidos für den 25.12.1969. Wie auch immer ihr Geburtsjahr ist dasselbe.*

**7. Frage:**
Wo steht der aktuelle Weltrekord im Zehnkampf der Leichtathletik?
**Antwort:**
*Den Weltrekord von 8891 Punkten hält der Amerikaner Dan O' Brien seit 1992.*







**8. Frage:** In welchem Jahr gewannen die Chicago Blackhawks zum letzten Mal den Stanley Cup?
**Antwort:** *Seit 36 Jahren warten die Chicago Blackhawks auf eine Meisterschaft, 1961 gewannen sie zum letzten Mal den Stanley Cup.*

**9. Frage:** In welchem Jahr wurde der erste Super Bowl ausgetragen?
**Antwort:** *1967 fand der erste Super Bowl statt und war damals ein ziemlicher Flop.*

**10. Frage:** Wie lang ist der Hockenheim-Ring in Metern gerechnet.
**Antwort:** *Es gibt eine Menge unterschiedlicher Angaben, vor allem im Internet, aber die offzielle Länge lautet 6815 Meter.*

**Die Quersumme der zehn Lösungen ergibt 207.**

## 1. Preis:

Die Net Yaroze PlayStation inklusive Software, Entwickler-Tools sowie Zugangsberechtigung zur exklusiven Yaroze-Webpage, geht an Madame:
**B. Adler aus Bochum.**

## 2. Preis:

Das PlayStation Fun-Control-Package, bestehend aus einer PlayStation mit Analog-Controller und zehn Sony-PSX-Spielen nach Wahl, erhält Mister:
**Kalle Hoffmann aus Berlin**

## 3. Preis:

Ein PlayStation-Zubehör-Paket (Maus, Memory Card, Analog-Controller, Namco Arcade-Stick und eine Überraschung) geht an:
**Susanne Röring aus Vreden**

## 4.–10. Preis:

Je ein PlayStation-T-Shirt plus Käppi und Pin erhalten:
**Basti 'No. 1' Hiltscher aus Bochum**
**Heinrich Schlauch aus Bochum**
**Micha Altmeyer aus Freiburg**
**Jan Bültemeier aus Hänigsen**
**David Mittag aus Filderstadt**
**Marco Reßler aus Vreden**
**Andreas Bütehorn aus Flörsheim**

# Auflösung:

## Gewinnspiel Vergessene Welt




Was haben wir für fleißige Leser. Viele, viele Teilnehmer wollten die Reise nach Los Angeles gewinnen und haben anscheinend Deutschlands Bibliotheken unsicher gemacht. Oder besteht unsere Kundschaft hauptsächlich aus Paläontologen? Aber wie sagte schon Connor MacLeod? Es kann nur einen geben (aus Highlander mit Christopher Lambert für alle Nichtcineasten), und so darf sich auch bei uns nur ein Hauptgewinner über den Trip nach Hollywood freuen: Matthias Walkenhorst aus Borgholzhausen heißt der Dino-Experte, der von uns aus allen richtigen Einsendungen gezogen wurde. Hier nun alle Gewinner und die Namen der gesuchten Urzeitviecher:

## 1. Preis:

Eine Reise nach Los Angeles für zwei Personen:
**Mattihas Walkenhorst** aus 33829 Borgholzhausen

## 2.-10. Preis:

Jeweils ein EA T-Shirt:

- **Fabian Sauer** aus 51149 Köln / Porz
- **Peter Ryrko** aus 46236 Bottrop
- **Ramona Steiniger** aus 46499 Hamminkeln
- **Pietro Sancassini** aus CH-8400 Winterthur
- **Robert Schuck** aus 86688 Marxheim / Graisbach
- **Katy Hegemann** aus 28755 Bremen
- **Eddy Zickau** aus 22143 Hamburg
- **Andreas Wagner** aus 92727 Waldthurn
- **Jörg Tittel** aus B-3080 Tervuren

## Die Lösung:

1. CARNOTAURUS
2. RHAMPHORYUCHUS
3. DEINONYCHUS
4. ENOPLOCEPHALUS
5. LEPTOCERATOPS
6. STAURIKOSAURUS
7. PARASAUROPHALUS
8. STEGOSAURUS

Wir bedanken uns bei allen Teilnehmern und hoffen, Ihr hattet Spaß.

rz

# Weihnachts-Verlosung

Wie schon auf dem Titelblatt dieser Ausgabe zu lesen, darf bei uns gehörig abgeräumt werden. Ihr habt richtig gehört, über 500 Preise warten darauf, an die gierigen Gewinner weitergeleitet zu werden, es ist ja schließlich Weihnachten, das Fest der vielen Geschenke! Wir haben uns im Vorfeld des Mega-Events erblödet, bei sämtlichen in Deutschland ansässigen Firmen anzurufen und Ihnen die auf den folgenden Seiten abgebildeten Preise aus dem Kreuz zu leiern, was manchmal nicht ganz streßfrei war. Zwei Kostproben: "Was Du traust Dich hier anzurufen, unser Tennisspiel hat bei Dir die niedrigste Wertung von allen Magazinen bekommen" (oops) oder "Was, noch 'ne Weihanchtsverlosung ... klack ... tut tut tut tut". Interessant ist im nachhinein übrigens, wie großzügig manch kleine Firma doch war und wie wenig spendabel der ein oder andere Big Player, aber so ist das Leben. Ein dreifaches "Oh Du Fröhliche" jedenfalls und herzlichen Dank, daß wenigstens alle mitgespendet haben. Damit Euch beim Gewinnen nicht die Füße einschlafen, haben wir uns auch noch eine kleine Aufgabe ausgedacht, die Ihr erfüllen müßt. Auf dem Screenshot hier in der Mitte ("Open Your Presents") seht Ihr acht Fragezeichenblöcke in den Farben grün, lila und gold. Drei davon hat unsere tüchtige Layout-Maren ausgeschnibbelt und mühevoll irgendwo im Heft versteckt. Eure Aufgabe ist es, diese drei Fragezeichenblöcke im Heft aufzuspüren, die jeweiligen Seitennummern zu addieren, zusätzlich die Postleitzahl von unserer alten Wirkstätte in Feldkirchen zu addieren, davon die Postleitzahl von Großostheim subtrahieren, dann das Porto für eine Postkarte (in Pfennigen) vom letzten Weihnachtsfest subtrahieren, das Porto für eine Postkarte (in Pfennigen) von diesem Weihnachtsfest addieren, auf die Post schimpfen, Robs Alter addieren (steht irgendwo in diesem, vielleicht aber auch im letzten Heft) und schließlich den Wert, der noch übrigbleibt, notieren. Habt Ihr alles vollbracht (suchen, addieren, subtrahieren, auf die Post schimpfen und notieren), dann müßt Ihr die Lösungszahl nur noch auf eine Postkarte schreiben, genügend Porto draufkleben und an folgende Adresse schicken:

**WEKA Consumer Medien GmbH**
**Redaktion VIDEO GAMES**
**Stichwort "Gewinnung"**
**Gruber Str. 46 a**
**85586 Poing**

Damit niemand mit Preisen überschüttet wird, welche der/die Betreffende gar nicht haben will, solltet Ihr auch noch dazuschreiben, was für Konsolen Ihr bereits rumzustehen habt. Einsendeschluß ist der 15. 1. 97, und selbst wenn Eure Eltern Ihren Lohn mit der Juristerei verdienen, ist der Rechtsweg natürlich wie immer und überall gänzlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von WEKA dürfen leider nicht teilnehmen. Aus produktionstechnischen Gründen werden die Gewinner erst in Ausgabe 3/98 veröffentlicht. Verschicken tun wir die Goodies aber bereits Ende Januar. Viel Glück allesamt! *ds*

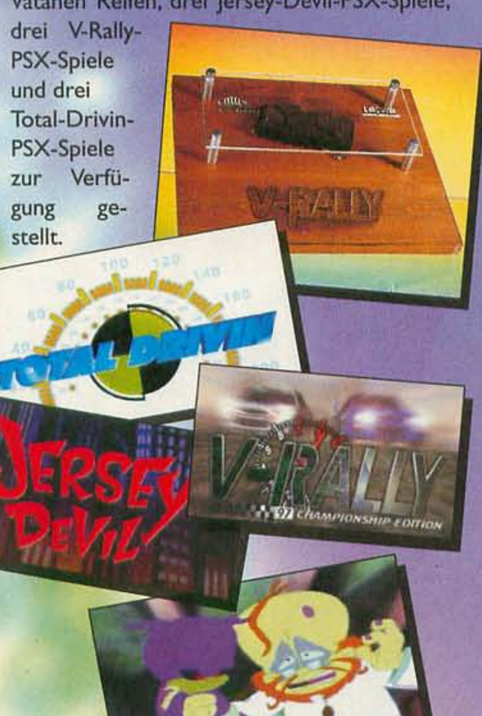
## GT Interactive

GTI, Home of Abe 'da Mudoken, verschenkt die abgebildete Collectors-Playstation mit Abe's-Oddysee-Motiv samt Spiel, sowie zehn weitere Abe's Oddysee PSX-Spiele mit T-Shirt.



## Laguna

Die reizenden Kelsterbacher haben eine V-Rally Trophäe mit einem Stück original Ari-Vatanen Reifen, drei Jersey-Devil-PSX-Spiele, drei V-Rally-PSX-Spiele und drei Total-Drivin-PSX-Spiele zur Verfügung gestellt.




## Eidos

Die Vertriebsfirma von Core Design (Entwickler der Smash Hits Tomb Raider und Fighting Force) spendiert eine schicke Fighting-Force-Gummijacke im Wert von 350.- DM.



## Konami

Der Multi Konami läßt zehn in Deutschland nicht erhältliche Vandal Hearts-/Suikoden-Soundtrack-CDs (beruhigende Wirkung, sehr schön) und zehn ISS Pro PSX-Promo-CDs (Vollversion ohne Anleitung) springen.



## Nintendo




Big N trennt sich von sechs dekorativen Pappaufstellern (ca. 150 cm hoch), mit denen Ihr Euer Zimmer aufpeppen könnt. Zwei davon haben Link (Zelda), zwei Fox Mc Cloud (Lylat Wars) und zwei Mario (Mariokart 64) als Motiv. Da die "Ware" leider bis Redaktionsschluß nicht bei uns eingetroffen war, präsentieren wir Euch ein Bild davon erst nachträglich bei der Auflösung in Ausgabe 3/97.

## Acclaim

Die Münchner Acclaim-Niederlassung hat 20 extreme-G-Soundtrack-CDs, 15 MDK-Soundtrack-CDs, 10-MDK Plakate mit Unterschriften des Programmierteams, zehn Space-Jam-PSX-Promo-CDs (Vollversion ohne Anleitung), sowie fünf Space Jam Soundtrack-CDs gestiftet.




## BMG Interactive

BMG vergibt 10 Mass-Destruction-T-Shirts, 15 Pandemonium-2-T-Shirts, 15 Courier-Crisis-T-Shirts und 15 Courier-Crisis-PSX-Promo-CDs (Vollversion ohne Anleitung).




## Hasbro Interactive

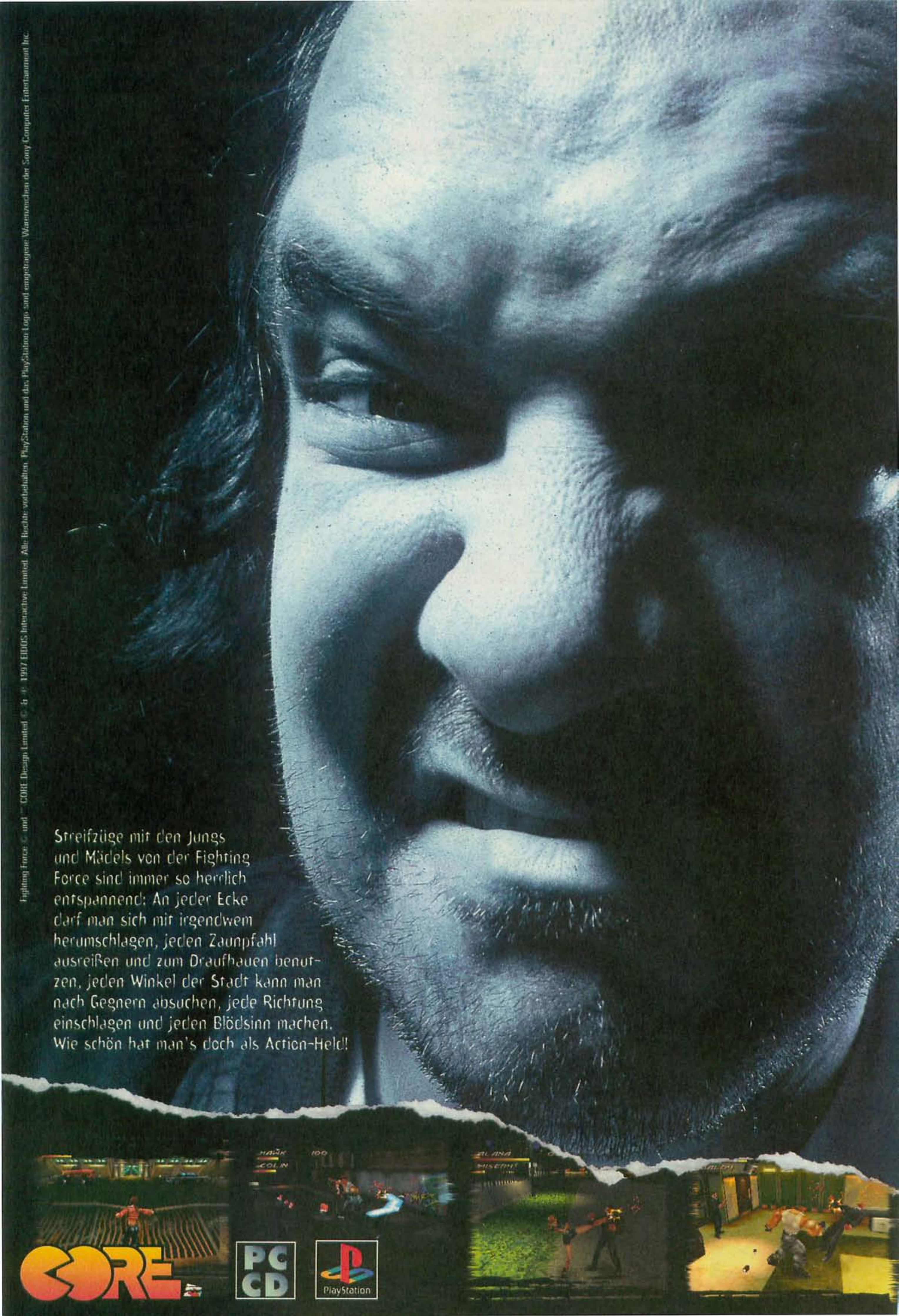
Die Froschmacher aus Hamburg bieten Euch fünf Frogger T-Shirts, zwei davon zusätzlich mit dem PSX-Spiel Frogger, und fünf Beast Wars Actionfiguren.




## Mitsui

Die deutsche Top Gear Rally-Vertretung stellt eben jenes Game zur Verfügung, und zwar drei mal für glückliche N64-Besitzer.




Streifzüge mit den Jungs
und Mädels von der Fighting
Force sind immer so herrlich
entspannend: An jeder Ecke
darf man sich mit irgendwem
herumschlagen, jeden Zaunpfahl
ausreißen und zum Draufhauen benut-
zen, jeden Winkel der Stadt kann man
nach Gegnern absuchen, jede Richtung
einschlagen und jeden Blödsinn machen.
Wie schön hat man's doch als Action-Held!
CORE
PC CD
PlayStation
Fighting Force © und ™ CORE Design Limited © & ® 1997 EIDOS Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

es lohnt
sich wieder,
WÜTEND
zu werden,
seit man sich so schön
abregen
kann!

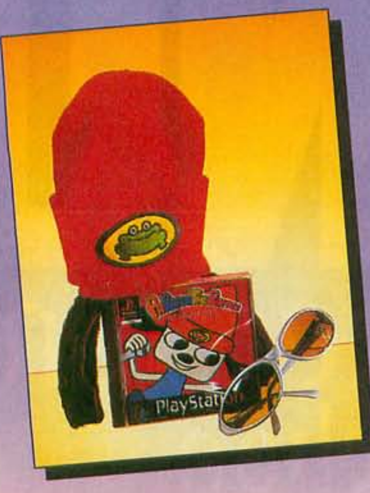
FIGHTING
FORCE

EIDOS
INTERACTIVE

KMF Hamburg/Foto: Peer-Oliver Brecht

## Sony Computer Entertainment

Die stolze Firma mit den eine Million Spielekonsolen im Markt (nur Deutschland) stellt zur Verfügung: Ein Playstation-Valuepack (Konsole, zwei Controller, eine Memorycard) mit Final Fantasy 7, drei PaRappa-Special-Packs (Brille+Mütze+Spiel), fünf Final-Fantasy-7-T-Shirts, fünf Crash-Bandicoot-2-T-Shirts und zehn FF7-Kinoposter (Hochglanzpapier, 60x85, reizend anzuschauen). Wow!



## Electronic Arts

Auch hier kein Geiz: Satte zehn NBA Live Special Sets, bestehend aus Shorts, Hemd, Minibasketball und PSX-Spiel gibt's abzustauben.



*Die Skull-Monkey-Programmierer von Neverhood bereichern unsere Verlosung mit dieser Originalfigur.*



*Da sich der Release von NBA Live '98 eventuell verzögert, gibt's stattdessen vielleicht "nur" NBA Live '97.*



## Ubi Soft

Die frankophilen Ubisoftler haben vier N64-Module, und zwar F1 Pole Position rausgerückt, sowie fünf mal Tennis Arena für die PlayStation.








## Psygnosis

Sonys Haus- und Hofentwickler werfen fünf Discworld-2-PSX-Spiele, fünf Colony-Wars PSX-Spiele, 25 Colony-Wars-T-Shirts, 25 Overboard-T-Shirts sowie 50 Musik CDs mit Tunes von zwölf verschiedenen Psygnosis-Spielen in die Waagschale.

## Mindscape

Von der Ruhr kommt nicht nur der gute Kruppstahl, sondern auch andere wichtige Kriegsprodukte, wie z.B. Panzer General 2, das uns 12 Mal zum Verlosen vorliegt.

## Codemasters

Auch Codemasters hat mittlerweile eine deutsche Niederlassung, die prompt zehn TOCA-T-Shirts (müssen vor dem Tragen gewaschen werden, da ein bißchen stinkig - ansonsten aber schön) und 20 geile Schlüsselanhänger springen ließ.

## Sega

Das Sega Mega-Package besteht aus einem Arcade Racer, einer Manx TT-Jacke, World Wide Soccer T-Shirt, Poloshirt, vier Sega-Touring-Car-Spielen, drei Manx-TT-Spielen und drei Dragon-Force-Spielen für den Saturn (die Preise werden natürlich einzeln verlost).

## Softgold/ Funsoft

Als Vertiebsfirma unter anderem von Lukas Arts spendiert Softgold daher zehn Käppis mit Lukas-Arts-Logo (sitzen super, sagt Käppi-Experte Dirk), fünf langärmelige Lukas-Arts-T-Shirts und fünf Star Wars Trilogy Videokassetten (der erste Teil) zu erstehen.

## Activision

Die gute Elvira hat 20 Dreams-T-Shirts sowie drei Pax Corpus PSX-Spiele auf die Reise geschickt.

## Virgin

Die legendären Hamburger mit den besten Werbekampagnen und Resident Evil in der Hinterhand lassen's krachen: Eine Resident Evil Bomberjacke, 10 Resident Evil Poster, 30 Resident Evil Memory Card Aufkleber-Sets (ohne Cards), 20 Wing Over Flugzeug-Modellbausets und 30 PSX Demo CDs (15 x Street Fighter Ex Plus Alpha und 15 x Marvel Super Heroes) könnt Ihr abräumen.

VIDEO GAMES Classic

# FIFA '98 : Road to World Cup




Gefährlicher Freistoß vor dem deutschen Tor beim Stand von 0:0 im WM-Qualispiel gegen Portugal.




Bei Verwarnungen vom Schiri protestieren alle beteiligten Akteure wild gestikulierend.




Sammer beim Abstoß im strömenden Regen des Münchner Olympiastadions. Der krumme Pfeil zeigt den Effet an.




Wir spielen das Endspiel der Copa America Brasilien gegen Bolivien bei toller Flutlichtatmosphäre nach.

Knapp ein halbes Jahr nach der **FIFA 64**-Schmach, die EA Sports auf dem Nintendo 64 im Hinblick auf den in allen Punkten haushoch überlegenen Konami-Konkurrenten **International Superstar Soccer** doch einige Marktanteile und Sympathiewerte kostete, versucht man jetzt mit dem Nachfolger **FIFA '98: Road to World Cup** den erneuten Angriff auf den 64-Bit-Fußballthron. In Bezug auf Optionen bleiben auch in diesem nahezu keine Wünsche offen. Ihr absolviert Freundschaftsspiele in allen bedeutenden Ligen Europas und Südamerikas, bestreitet eine komplette WM-Qualifikationsrunde mit jedem beliebigen Nationalteam der Welt, oder aber organisiert etwa ein Treffen zwischen Bayern München und Brasilien. Während der Matches und in den Instant Replays wählt Ihr zwischen acht verschiedenen Kameraperspektiven, von denen sich erfreulich viele auch für den eigentlichen Spielverlauf eignen. Je nach Spielstand lassen sich jederzeit taktische Finessen wie Änderung der Formation und Strategie, Ernennung von Freistoß- oder Elfmeterschützen, Manndeckung, Auswechslungen und einiges mehr realisieren. Im Spiel selbst fallen sofort die absolut realistischen und fließenden Bewegungen aus dem EA-Motion-Capturing-Studio auf, für die Weltstars wie Andy Möller oder Frankreichs As David Ginola Pate standen. Vor dem Anpfiff entscheidet Ihr Euch für den Austragungsort (viele authentisch modellierte Stadien stehen zur Verfügung), die Spieldauer und das Wetter (von tropischer Hitze bis zum Flutlichtspiel bei Schneeregen wird alles geboten). Bevor es im Wettkampf ernst wird, solltet Ihr noch einen Abstecher ins Trainingslager machen, um Euch bei Eckbällen, Freistößen (Position frei wählbar) oder dem Spielchen "Ole" (fünf gegen zwei) mit den Feinheiten der Steuerung vertraut zu machen. Neben den Standardaktionen 'Schuß' und 'Pass' auf den Knöpfren A und B dienen die vier gelben C-Buttons für Sprints, Rückpässe, Lobs und das Ausweichen von Attacken. In der Defensive langt Ihr mit Grätschen, Tackles und gefährlichen Ellbowchecks hin, die fast immer einen farbigen Karton nach sich ziehen. Die wirklich coolen Moves aktiviert Ihr über die Z-/R-Tasten, die sozusagen als 'Shift' dienen. Z in Kombination mit irgendwelchen anderen Tasten animiert Eure Favoriten zu Hechtkopfbällen, Scherenschlägen und Weltklassedribblings mit 360-Grad-Drehungen, Finten, Körpertäuschungen und dem oberfiesen Tunnelschuß. Mittels drehbaren gelben/roten Pfeilen zwirbelt Ihr bei Abstößen, Freistößen oder Ecken das runde Leder mit einer gehörigen Portion Effet Richtung gegnerischen Kasten. Alternativ bewegt Ihr ein Zielkreuz auf dem Screen, das die (allerdings mit etwas Zufall behaftete) finale Position des Balls anzeigt. In der Abwehr wechselt Ihr per C-Button wie gewohnt zwischen Euren Mannen durch, um nicht dem gegnerischen Stürmer das halbe Spielfeld hinterherhetzen zu müssen. Viele verschiedene Animationen lockern den Spielverlauf auf. So beschweren sich Eure Kicker z. B. wild gestikulierend beim Schiri über Verwarnungen (Ihr könnt sogar einen provokativen "Dive" vor dem Kartenmann hinlegen), und der Jubel nach Toren kennt keine Grenzen. Die Action auf dem Rasen wird übrigens wieder vom dynamischen Duo Werner Hansch/Wolf-Dieter Poschmann mit ca. 300 verschiedenen Sprachsamples kommentiert, die aber zum Glück auch in einem der zahlreichen Optionsmenü abschaltbar sind. *rk*



Mit dem gelben Kreuz positioniert Ihr Eure Eckbälle.



Mit Z + C↓ spielt Ihr Euch das Leder per Hackentrick selbst wieder zu.



Klassische Körpertäuschung in der italienischen Serie A.




Böse 2:3-Heimpleite hier für Juventus gegen Florenz. Detaillierte Statistiken geben Auskunft über die Eckdaten der Matches.




Spektakuläre Aktionen begutachtet Ihr nochmal in acht Perpektiven.




*Zwischen dem verkorksten **FIFA 64** und diesem Sequel liegen Welten. Die Steuerung reagiert nun präzise und schnell auf die Kommandos des Spielers. Mit etwas Übung trickst Ihr die gegnerischen Abwehrreihen mit den Shift-Z-Tricks gekonnt aus und setzt Eure Stürmer effektvoll in Szene. Die zahlreichen Perspektiven bieten sowohl dem Action-Fan mit der Ballkamera, als auch dem Taktiker aus dem Stadionblickwinkel optimales Spielvergnügen. Leider hat man bei der Detailarbeit etwas geschlampt. So werden ab und an Freistöße mit absolut freier Schußbahn (ohne das geringste Anzeichen einer Abwehrmauer) möglich, Hattricks bejubelt, die keine sind oder z.B. im Transferteil der Wert von Jens Jeremies, dem ersten Nationalspieler bei 1860 München seit über 20 Jahren mit 10% dessen von Pele ausgewiesen. Bei genauem Hinsehen fällt auch ein (allerdings kaum wahrnehmbares) leichtes Ruckeln auf. An solche atmosphärische Leckerbissen wie mitlaufende Mannschaftskameraden, die mit erhobenen Händen einen Pass anfordern, wurde im Gegensatz zum übermächtigen Konami-Konkurrenzprodukt **International Superstar Soccer 64**, leider nicht gedacht, womit wir beim Vergleich wären. **FIFA '98** repräsentiert mit herausragenden Motion-Capture-Animationen, tollen Flutlicht-/Regeneffekten, exakt zur Situation passenden deutschen Kommentaren und einem reichhaltigen Sammelsurium an fußballerischen Tricks sowie einer guten AI ein exzellentes Fußballspiel, das aber mit der detailverliebten Perfektion von Konamis Genre-Meilenstein nicht mithalten kann. Absolute Fußballfreaks dürfen aber dank der reichhaltigen Ligen, die in jenem Referenzprodukt fehlen, dennoch mit einem Kauf liebäugeln.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | Nintendo 64 |
| Spieletyp: | Fußballsimulation |
| Datenträger: | 96 Mbit-Modul |
| Hersteller: | EA Sports |
| Testversion: | EA |
| Spieler: | 1-4 |
| Speicheroption: | per Controller Pak |
| Features: | sehr, sehr viele Optionen... |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-6 |
| Preis: | ca. 130 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei |
| Grafik: | 84% |
| Musik: | – |
| Soundeffekte: | 86% |

**Spielspaß: 85%**

# Mace: The Dark Age







*Jeder Mace-Kämpfer verfügt über eine schneidige Schlitzerwaffe.*

*Al Rashid landet hier einen astreinen 3-Hit-Combo.*

*Mächtig und prächtig präsentieren sich die glorreichen Fighter-Charaktere.*

*Stinkstiefel Hellknight hat sich entschlossen, ein kleines Bad im Palast-Pool zu nehmen.*

Im rauhen Mittelalter tobt in Europa und Nordafrika ein furchtbarer Krieg, der zwischen den Mächten des Guten und des Bösen ausgetragen wird. Hauptverantwortlich für diese chaotischen Zustände sind dämonische Monsterkreaturen, die ihre zerstörerische Energie aus dem magischen "Mace"-Stein beziehen. Eine Truppe von 16 erfahrenen "Dark Age"-Kämpfern wird beauftragt, in den gescholtenen Ländern nach dem Rechten zu sehen und gleichzeitig das Edel-Klunkerchen wieder zurückzuerobern. Alle Haudegen stellen schlagkräftige Muskelhelden dar, die von Anfang an mit prunkvoller Fantasy-Garderobe und gefährlichen Folterwaffen ausgestattet sind. Mit spitzigen Lang-Lanzen, scharfen Schwertern und wuchtigen Morgensternen bewaffnet, heizen wir unseren prügelwütigen Herausforderern mächtig ein. Die Palette der Widersacher reicht dabei von Gestalten wie "Lord Deimon", einem adligen Vertreter der roten Ritter-Sippschaft bis zu einem bizarren Skelett-Knaben namens "Sir Dregan", der mit Breitsäbel und Zombie-Zaubersprüchen seine Gegner von der Bildschirmfläche pustet. In 360-Grad-Arenen fordert Ihr Eure Kontrahenten zum ultimativen Fight auf. Mit drei belegten Joypad-Buttons entlockt Ihr den Kumpanen brutale Waffen-, Faust- und Kick-Combos, wehrt ankommende Schläge ab oder vollführt akrobatische Luftmanöver. Eine automatische Kameraführung sorgt für den notwendigen Überblick und folgt den Kämpfern auf Schritt und Tritt. Während der Keilereien zeigen Euch zwei Energiebalken die Kraftreserven der Protagonisten an. ws




*Leider hat sich die hohe Erwartungshaltung gegenüber dem Automatenoriginal nicht ganz erfüllt. Besser als **Wargods** und das recht dürftige **Dark Rift** ist die **Mace**-Umsetzung allemal. Egal ob Charaktere, Move-Präsentation oder Gesamt-Optik: Hier stimmt auf den ersten Blick alles, um jedem Martial Arts-Interessierten eine saftige Fantasy-Keilerei zu garantieren. Auch die effektgeladene Special-Palette braucht sich vor der Konkurrenz nicht zu verstecken und birgt einige blutige Überraschungen in sich. Toll auch die digitalisierten Soundeffekte, die zu den jeweiligen Schlaginstrumenten passen. Leider gibt es auch einen schwergewichtigen Punkt, der mir mißfällt. Das recht bescheidene Schlagrepertoire läßt keinen Spielraum für taktische Combo-Finessen, und der Schwierigkeitsgrad ist sehr unausgewogen. Trotz der imposanten Waffenkollektion kommt der Prügelspaß nie so recht aus den Startlöchern. Abwechslungsreiche Gegner, wuchtige Weapon/Magic-Moves und schön gestaltete 3-D-Kulissen heben das Motivationsbarometer trotzdem über das Mittelmaß hinweg. Alles in allem ist **Mace: The Dark Age** ein spaßiger Genrevertreter, der durchaus einen gewissen Unterhaltungswert aufweist. Eingefleischte Hau-Drauf-Experten sollten trotzdem ein Auge riskieren – die ansprechende Präsentation ist es wert.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| **System:** | Nintendo 64 |
| **Spieletyp:** | Beat´em-Up |
| **Datenträger:** | CD |
| **Hersteller:** | Midway |
| **Testversion:** | Eigenimport |
| **Spieler:** | 1-2 |
| **Speicheroption:** | Memory Card 1 Block |
| **Features:** | keine |
| **Schwierigkeitsgrad:** | 3-6 |
| **Preis:** | ca. 140 Mark |
| **VG-Altersempfehlung:** | ab 18 |
| **Grafik:** | 70% |
| **Musik:** | 67% |
| **Soundeffekte:** | 75% |

**Spielspaß: 69%**




# GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

# 0541 / 33515 - 11 / 22 / 33

## PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

| GEBRAUCHTE SPIELE | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| BAPHOMETS FLUCH | 30,00 | 59,90 |
| BUST A MOVE | 20,00 | 49,90 |
| COMMAND & CONQUER | 30,00 | 59,90 |
| COOL BOARDERS | 30,00 | 59,90 |
| CRASH BANDICOOT | 40,00 | 69,90 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 40,00 | 69,90 |
| DISRUPTOR | 30,00 | 59,90 |
| FORMEL 1 | 30,00 | 59,90 |
| GUNSHIP | 20,00 | 49,90 |
| HEXEN | 30,00 | 59,90 |
| ISS SOCCER | 20,00 | 49,90 |
| KART DUELL | 30,00 | 59,90 |
| KONAMI OPEN GOLF | 15,00 | 39,90 |
| MICRO MACHINES V3 | 40,00 | 69,90 |
| NAMCO MUSEUM 4 | 40,00 | 69,90 |
| NBA LIVE ´97 | 30,00 | 59,90 |
| PANDEMONIUM | 30,00 | 59,90 |
| PGA TOUR ´97 | 30,00 | 59,90 |
| PENNY RACERS | 20,00 | 49,90 |
| PORSCHE CHALLENGE | 40,00 | 69,90 |
| RALLY CROSS | 40,00 | 69,90 |
| RAGE RACER | 40,00 | 69,90 |
| SIM CITY 2000 | 30,00 | 59,90 |
| SOUL BLADE | 40,00 | 69,90 |
| STAR GLADIATOR | 20,00 | 49,90 |
| NEED FOR SPEED | 40,00 | 69,90 |
| TEKKEN 2 | 40,00 | 69,90 |
| TUNNEL B1 | 30,00 | 59,90 |
| TWISTED METAL 2 | 30,00 | 59,90 |
| TRASH IT | 40,00 | 69,90 |
| WARHAWK | 20,00 | 49,90 |
| WING COMMANDER 4 | 40,00 | 69,90 |
| WIPE OUT 2097 | 30,00 | 59,90 |
| WWF IN YOUR HOUSE | 20,00 | 49,90 |

## PLAYSTATION NEUE SPIELE

| NEUE SPIELE | NEU |
|---|---|
| ABB´S ODYSEE | 99,90 |
| ACE COMBAT 2 | 99,90 |
| AGEBT ARMSTRONG | 99,90 |
| BAPHOMETS FLUCH 2 | 99,90 |
| BLEIFUSS 2 | 89,90 |
| BEAST WARS | 89,90 |
| COMMAND & CONQUER 2 | 89,90 |
| CROC | 99,90 |
| DISCWORLD 2 | 99,90 |
| FINAL FANTASY 7 | 109,90 |
| G-POLICE | 109,90 |
| MDK | 89,90 |
| NIGHTMARE CREATURES | 99,90 |
| NUCLEAR STRIKE | 99,90 |
| OVERBOARD | 99,90 |
| PERFECT WEAPON | 99,90 |
| RAPID RACER | 99,90 |
| RAYSTORM | 99,90 |
| RAY TRACERS | 89,90 |
| REAL BOUT FATAL FURY | 89,90 |
| RESIDENT EVIL DIR.CUT | 89,90 |
| TIGER SHARK | 99,90 |
| TOMB RAIDER II | 99,90 |

## PLAYSTATION-ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION-KONSOLE | 299.90 |
| 4 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| 360 X MEMORY CARD | 89,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| ANALOG PAD | 59,90 |
| JUSTIFIER GUN | 69,90 |
| MAD CATZ LENKRAD | 139,90 |
| NE-G-CON | 89,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

## SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

| GEBRAUCHTE SPIELE | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| ACTRAISER | 10,00 | 29,90 |
| AERO THE ACROBAT | 10,00 | 29,90 |
| ALADDIN | 20,00 | 49,90 |
| BATMAN FOREVER | 20,00 | 49,90 |
| BRAINLORD | 20,00 | 49,90 |
| CASTLEVANIA IV | 10,00 | 29,90 |
| CHESSMASTER | 20,00 | 49,90 |
| COOL SPOT | 10,00 | 29,90 |
| DEMOLITION MAN | 20,00 | 49,90 |
| DIE SCHLÜMPFE | 20,00 | 49,90 |
| DONKEY KONG 1 | 30,00 | 59,90 |
| DRAGON | 20,00 | 49,90 |
| EMPIRE STRIKES BACK | 20,00 | 49,90 |
| FLASHBACK | 20,00 | 49,90 |
| FATAL FURY | 15,00 | 39,90 |
| FIFA'96 | 20,00 | 49,90 |
| ILLUSION OF TIME | 30,00 | 59,90 |
| INT´SUPERST.SOCC.2 | 40,00 | 69,90 |
| JURASSIC PARK | 15,00 | 39,90 |
| LAGON | 20,00 | 49,90 |
| LEMMINGS | 20,00 | 49,90 |
| MARIOKART | 20,00 | 49,90 |
| MARIOWORLD | 5,00 | 19,90 |
| MARIO ALLSTARS | 20,00 | 49,90 |
| NBA JAM | 15,00 | 39,90 |
| PARODIUS | 10,00 | 29,90 |
| RETURN OF JEDI | 20,00 | 49,90 |
| SECRET OF EVERMORE | 40,00 | 69,90 |
| SECRET OF MANA | 30,00 | 59,90 |
| SUPER GHOULS'N GH. | 5,00 | 19,90 |
| SUPER R TYPE | 5,00 | 19,90 |
| SUPER TURRICAN 2 | 20,00 | 49,90 |
| THEME PARK | 30,00 | 59,90 |
| WWF RAW | 20,00 | 49,90 |

## SEGA SATURN NEUE SPIELE

| NEUE SPIELE | NEU |
|---|---|
| BEDLAM | 89,90 |
| BUG TOO | 99,90 |
| BATTLE STATION | 99,90 |
| CROC | 99,90 |
| DISCWORLD 2 | 99,90 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 99,90 |
| DRAGON FORCE | 99,90 |
| FORMULA KARTS | 89,90 |
| INDEPENDENCE DAY | 99,90 |
| LAST BRONX | 99,90 |
| JOHN MADDEN NFL´98 | 99,90 |
| MAGAMAN X3 | 89,90 |
| MANX TT | 109,90 |
| PANDEMONIUM | 99,90 |
| PERFECT WEAPON | 99,90 |
| RESIDENT EVIL | 109,90 |
| RETURN FIRE | 99,90 |
| SATURN BOMBERMAN | 89,90 |
| SOVIET STRIKE | 49,90 |
| SONIC JAM | 99,90 |
| SHINING THE HOLY ARK | 99,90 |
| WARCRAFT 2 | 99,90 |
| WIPE OUT 2097 | 89,90 |

## SEGA SATURN ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| SATURN ACTION PACK | 449,90 |
| 6 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| BACKUP MEMORY | 109,90 |
| COBRA GUN | 89,90 |
| CONTROL PAD | 49,90 |
| MISSION STICK | 149,90 |
| RF UNIT | 49,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

## SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

| GEBRAUCHTE SPIELE | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| BREAK POINT TENNIS | 15,00 | 39,90 |
| BLAM! MACHINEHEAD | 30,00 | 59,90 |
| BUST A MOVE 2 | 20,00 | 49,90 |
| CHAOS CONTROLL | 10,00 | 19,90 |
| COMMAND & CONQUER | 30,00 | 59,90 |
| DARKSTALKER | 20,00 | 49,90 |
| DAYTONA USA | 20,00 | 49,90 |
| DESTRUCTION DERBY | 30,00 | 59,90 |
| DISCWORLD | 15,00 | 39,90 |
| DRAGON HEART | 10,00 | 19,90 |
| EXHUMED | 30,00 | 59,90 |
| FIGHTERS MEGAMIX | 40,00 | 69,90 |
| F1 CHALLENGE | 20,00 | 49,90 |
| KING OF FIGHTERS´95 | 20,00 | 49,90 |
| LOST VIKINGS 2 | 40,00 | 69,90 |
| MASS DESTRUCTION | 40,00 | 69,90 |
| MR. BONES | 30,00 | 59,90 |
| NIGHTS + COTROLLER | 30,00 | 59,90 |
| PANZER DRAGOON 2 | 15,00 | 39,90 |
| PGA ´97 | 30,00 | 59,90 |
| SHELLSHOCK | 20,00 | 49,90 |
| SIM CITY 2000 | 20,00 | 49,90 |
| SEA BASS FISHING | 15,00 | 39,90 |
| SEGA RALLY | 20,00 | 49,90 |
| STORY OF THOR 2 | 30,00 | 59,90 |
| THE HORDE | 15,00 | 39,90 |
| THUNDERHAWK 2 | 20,00 | 49,90 |
| TORICO | 40,00 | 69,90 |
| TRASH IT | 40,00 | 69,90 |
| TOMB RAIDER | 30,00 | 59,90 |
| VIRTUA COP 2 | 40,00 | 69,90 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 40,00 | 69,90 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 20,00 | 49,90 |
| WORMS | 20.00 | 49.90 |

## MEGA DRIVE GEBRAUCHT

| MEGA DRIVE GEBRAUCHT | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| DONALD IN M.M. | 25,00 | 49,90 |
| DYNAMITE HEADDY | 10,00 | 19,90 |
| EARTHWORM JIM 2 | 20,00 | 39,90 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 10,00 | 19,90 |
| GARFIELD | 25,00 | 49,90 |
| GOLDEN AXE 2 | 5,00 | 14,90 |
| IMG TENNIS | 5,00 | 14,90 |
| INT.SUPER STAR SOC. | 25,00 | 49,90 |
| JURASSIC PARK 2 | 15,00 | 29,90 |
| MADDEN 96 | 20,00 | 39,90 |

## NINTENDO 64 (NEU)

| NINTENDO 64 | NEU |
|---|---|
| NINTENDO 64 DT. | 299,90 |
| WARGODS | 149,90 |
| EXTREME G | 149,90 |
| NBA HANG TIME | 99,90 |
| BLASTCORPS | 129,90 |
| PILOTWINGS | 119,90 |
| GOLDENEYE | 149,90 |
| DONKEY KONG RACING | 149,90 |

## NINTENDO 64 (ANKAUF/VERKAUF)

| NINTENDO 64 | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| NINTENDO 64 | 125,00 | 199,90 |
| ADAPTOR | 15,00 | 29,90 |
| TUROK | 50,00 | 79,90 |
| WAVERACE | 40,00 | 69,90 |
| MARIOKART | 40,00 | 69,90 |
| CRUISIN USA | 40,00 | 69,90 |
| PILOT WINGS | 40,00 | 69,90 |
| STAR WARS | 40,00 | 69,90 |

## SUPER NINTENDO (NEU)

| SUPER NINTENDO | NEU |
|---|---|
| DONKEY KONG COUNTRY | 69,90 |
| MARIOWORLD | 69,90 |
| DIE SCHLÜMPFE 1 | 69,90 |
| KÖNIG DER LÖWEN | 69,90 |
| DSCHUNGLEBUCH | 69,90 |
| KIRBYS FUNPACK | 119,90 |
| DIE SCHLÜMPFE 2 | 99,90 |
| FIFA 97 | 129,90 |

## NEO GEO CD GEBRAUCHT

| NEO GEO CD GEBRAUCHT | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| NEO GEO CD | 140,00 | 219,90 |
| ART OF FIGHTING 3 | 40,00 | 69,90 |
| CROSSED SWORDS 2 | 20,00 | 39,90 |
| FATAL FURY 3 | 25,00 | 49,90 |
| KABUKI CLASH | 25,00 | 49,90 |
| METAL SLUG | 40,00 | 69,90 |
| SAMURAI SHOWDOWN 3 | 30,00 | 59,90 |
| SUPER SIDEKICKS 3 | 25,00 | 49,90 |
| WORLD HEROES PERF. | 25,00 | 49,90 |
| WINDJAMMERS | 20,00 | 39,90 |

## SONSTIGES

| SONSTIGES | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| 3 DO | 75,00 | 129,90 |
| JAGUAR | 75,00 | 129,90 |
| MEGA DRIVE | 30,00 | 59,90 |
| GAMEBOY | 25,00 | 49,90 |
| SATURN | 150,00 | 229,90 |
| SUPER NINTENDO | 50,00 | 99,90 |
| CONTROL PAD SN/MD | 5,00 | 14,90 |
| ADAPTER SN | 10,00 | 19,90 |

# REAL 3 DO, GAMEBOY, PC CD ROM, JAGUAR

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

### SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.

IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

### ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 19.30 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

### WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

### BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

## SONDERANGEBOTE

| SEGA SATURN | NEU |
|---|---|
| BLACK FIRE (US) | 49,90 |
| CHAOS CONTROL | 49,90 |
| CYBERIA | 49,90 |
| GHEN WAR | 49,90 |
| NIGHT WARRIOR | 49,90 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 49,90 |
| OLYMPIC SOCCER | 49,90 |
| RESURRECTION RISE 2 | 49,90 |
| SKELETON WARRIOR | 49,90 |
| STREETFIGHTER ALPHA | 49,90 |
| THE HORDE (US) | 39,90 |
| WORLD SERIES B BALL | 39,90 |

## PLATINUM NEU

| PLAYSTATION | NEU |
|---|---|
| AIR COMBAT | 49,90 |
| ALIEN TRILOGY | 49,90 |
| BUST A MOVE 2 | 49,90 |
| DESTRUCTION DERBY | 49,90 |
| FADE TO BLACK | 49,90 |
| RAYMAN | 49,90 |
| ROAD RASH | 49,90 |
| TEKKEN | 49,90 |
| TRUE PINBALL | 49,90 |
| TOSHINDEN | 49,90 |
| WIPEOUT | 49,90 |
| WORMS | 49,90 |

## TAMAGOTCHI

DER NEUE HIT AUS JAPAN !
DINKIE DINO 19,90 DM

## HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

FAX: 0541/33515-55

PlayStation

**PLAYSTATION VALUE EDITION**
Incl. 2 Pads + Memory Card
**NUR 333,- DM**

**LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50**
**33613 BIELEFELD TEL. : 0521 - 124207**

### VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS:
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !




Action Pack mit Tomb Raider
399,90 DM




ohne spiel
299,90 DM




Multi-Umbau
379,90 DM




ohne Spiel
299,90 DM

### PLAYSTATION MULTI UMBAU



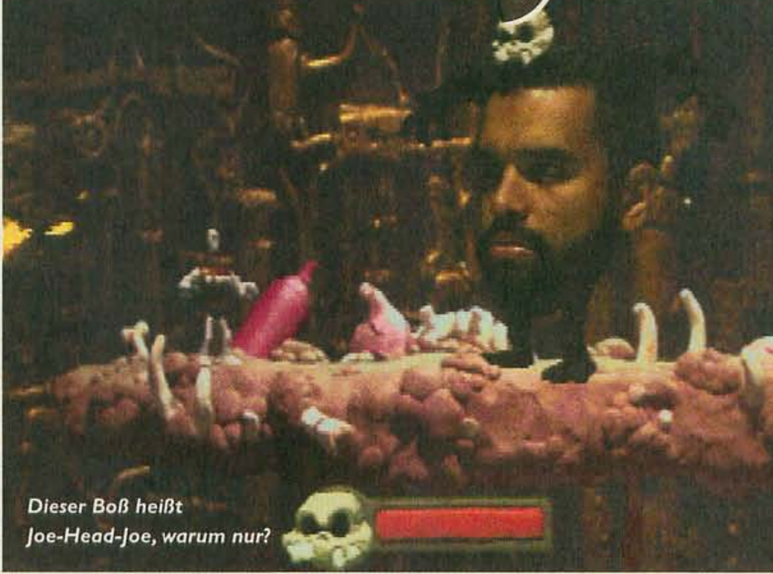

*Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel- Tricks !*




# Skullmonkeys



Wenn Klaymen sprintet, überschlagen sich seine kleinen Beinchen.



Dieser Boß heißt Joe-Head-Joe, warum nur?




Nach jeder durchquerten Welt gibt's ein Paßwort, die Anzahl der gefundenen Secrets und den Gesamtscore.

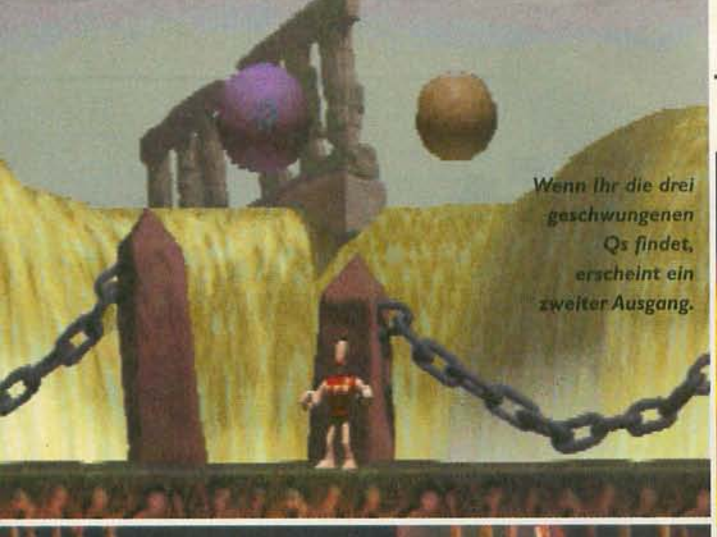


Die animierten Zwischensequenzen wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

Wenn eine kleine Software-Firma wie Neverhood es wagt, gegen den Strom zu schwimmen, wird sie normalerweise belächelt oder bedauert. Trotz der mittelmäßigen Verkaufszahlen ihres Erstlings, der ebenfalls **Neverhood** hieß und nur für PC erschien, blieben die Jungs aus Kalifornien ihrem Stil treu. Folgerichtig wurde auch **Skullmonkeys** komplett aus Lehm gestaltet und entgegen des allgemeinen Trends zu 3D-Grafik entschied man sich für traditionelle 2D-Optik. Gerade in diesem Genre hat fast das gesamte Team schon Erfahrung gesammelt, denn die meisten waren an der Entwicklung von **Earthworm Jim 1 + 2** bei Shiny Entertainment beteiligt.

Um was geht's bei Neverhoods PS-Debüt? Auf dem Lehmplaneten Idznak irgendwo in der näheren galaktischen Umgebung genießen die Skullmonkeys das Leben: Sie prügeln sich, spielen mit sinnlosen Werkzeugen und furzen gerne (laut Anleitung). Eines Tages fällt der niederträchtige Klogg vom Himmel und übernimmt sofort die Kontrolle über die Affen, um seinen finstren Plan in die Tat umzusetzen. Die Bewohner sollen die sogenannte Evil Engine Nummer Neun bauen, eine Maschine, mit der er seine Heimatwelt, Neverhood, erobern möchte. Als einziger der Skullmonkeys fällt Jerry-O nicht auf Kloggs Sprüche rein und schickt einen fliegenden Raumanzug auf die Suche, um jemanden zu finden, der Klogg aufhält. Die Wahl fällt natürlich auf Klaymen, Kloggs anständigen Zwillingsbruder, der nach Idznak verschleppt wird, wo Euer Abenteuer beginnt.

Der Weg durch Idznak ist lang und beschwerlich, nicht weniger als 18 Welten mit über 100 Levels (wenn man die verschiedenen Bonusstages mitrechnet) gilt es zu erforschen. Zunächst schreitet Ihr noch recht flott voran, die Jungs von Neverhood haben die ersten Spielabschnitte zum eingewöhnen bewußt etwas einfacher gestaltet. Im Prinzip geht es in jedem Level nur darum, den Ausgang zu erreichen, was teilweise überraschend schnell geschafft ist. Wenn Ihr **Skullmonkeys** allerdings sämtliche Geheimnisse entlocken wollt, müßt Ihr doch etwas intensiver graben. In jeder Welt findet Ihr drei bläuliche, geschwungene Qs, falls Ihr alle drei aufsammelt, öffnet sich der Eingang zum Bonuslevel dieser Region. Im gesamten Spiel verstecken sich außerdem drei 1970-Items, mit denen Ihr Zugang zur abgefahrenen 70er Jahre Stage erhaltet. Für 100 orangefarbene Bälle spendiert Euch **Skullmonkeys** ein Extraleben. Die meisten Bewohner Idznaks beseitigt Klaymen mit seinem berüchtigten Kopfsprung, mit dem richtigen Power-Up lassen sich aber auch noch andere Aktionen ausführen. Wer die leuchtend grünen Köpfe sammelt, kann "Phart Head" aktivieren, eine Art grüner Schatten, mit dem Ihr gefahrlos voranschreiten könnt, da sein Tod keine Leben kostet. Das "Universe Enema", ein roter Feuerball, vernichtet jeden Gegner und der gelbe Vogel hilft Euch, größere Abgründe zu überwinden. Mit den grünen Lehmkugeln ballert Ihr Kloggs Anhänger um und die Hamster dienen als Schutzschild. Klaymens sonstige Fähigkeiten beschränken sich auf Laufen, Springen und Ducken, er ist allerdings auch ein guter U-Boot-Kapitän und reitet sogar ganz passabel. rz



Wenn Ihr die drei geschwungenen Qs findet, erscheint ein zweiter Ausgang.



Wenn Ihr Klaymen vernachlässigt, läßt er die Hosen runter.





Klaymens gefürchtetes Universe Enema mit verheerender Wirkung.

**Lavalampen, Lammfellteppich, Discoklänge, ich fühl mich um zwanzig Jahre jünger ( dann wärst Du 13 und müßtest schon im Bett liegen).**




*Ich hör sie schon, die Zweifler und Kritiker. Wie kann man ein altbackenes 2D-Jump'n-Run so hochjubeln? Ein Spiel, das dem allgemeinen Trend zu immer perfekteren 3D-Welten widerspricht und scheinbar fünf Jahre zu spät kommt? Ganz einfach: Jeder in der VG-Redaktion hat vor mindestens 15-20 Jahren die ersten Videospielerfahrungen gesammelt, zu einer Zeit, in der man Spielspaß nicht mit 3D-Grafiken assoziierte, denn diese existierten damals noch gar nicht. Trotz des "altmodischen" Genres bietet* ***Skullmonkeys*** *mehr Originalität und Witz als* ***Crash Bandicoot, Pandemonium*** *und* ***Rayman*** *zusammen. Der schräge Humor, der schon* ***Earthworm Jim*** *auszeichnete, sorgt auch bei Neverhoods Affentheater für ständige Lacher. Wie man 2D-Landschaften perfekt und 32-Bit-gemäß gestaltet, zeigen die über 100 Level immer wieder aufs Neue: Durch erstklassige Lichteffekte und Parallax-Scrolling auf vielen Ebenen wirken Objekte und Landschaften sehr plastisch. In vielen Spielabschnitten überrascht die perfekte Verbindung von photorealistischer Grafik und Lehm-Optik. In der im Stile der 70er Jahre gestylten Bonus-Stage läuft Klaymen über Lammfellteppiche und an Lavalampen vorbei, wie sie lebensechter nicht sein könnten. Die Wind-, Regen- und Schneeffekte wurden traumhaft umgesetzt, und einen schöneren Wasserfall als den im Hintergrund eines der* ***Monkey-Shrine****-Level habe ich bisher in keinem Spiel gesehen. Die genialen Zwischenfilmchen stehen in Bezug auf Humor und Animation den Meisterwerken der* ***Wallace & Gromit****-Serie in nichts nach. Und erst die Musik: Jedes Stück paßt genau zum jeweiligen Level und ist alleine schon ein Lacherfolg, manchmal trafen sich sogar die Kollegen aus mehreren Redaktionen im Spielzimmer, nur um die abgefahrenen Songs der neusten Version zu bewundern. Leise Töne erklingen genauso wie Jodler und Acapella-Gedudel, Rockklänge und Disco-Sound. Und immer hat man das Gefühl, das Geschehen auf dem Bildschirm wurde musikalisch eingefangen. Auch beim Spieldesign erlaubten sich die Entwickler keine Schwächen, der anfangs einfache Levelaufbau stellt später immer höhere Anforderungen. Die zahlreichen Versteckten Items und Secrets machen auch aus den teilweise sehr kurzen Abschnitten eine längere Angelegenheit, da Ihr immer wieder zurückkehrt, um der Stage auch die letzten Geheimnisse zu entlocken. Womit wir auch beim einzigen Kritikpunkt wären: Euer Spielstand läßt sich nicht speichern, nach jeder Welt erhaltet Ihr ein Paßwort, das immerhin gefundene Extras und die Anzahl der Leben berücksichtigt. Es gibt wohl nur wenige PlayStation-Besitzer ohne Memory Card, also warum die nervige Paßwort-Kritzelei? Ansonsten ist* ***Skullmonkeys*** *mein absoluter Favorit – soviel Spaß hatte ich schon lange nicht mehr.*



**Die Affen mit den Knarren verteidigen das Phart-Head-Extra ziemlich hartnäckig.**

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Jump'n Run |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Neverhood |
| Testversion: | Neverhood |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | keine |
| Features: | Paßwort |
| Schwierigkeitsgrad: | 7 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei |
| Grafik: | 80% |
| Musik: | 98% |
| Soundeffekte: | 83% |

**Spielspaß: 90%**

VIDEO GAMES Classic

# Grand Theft Auto




*Mit heulender Sirene nähert sich von hinten ein Cop-Car. Doch statt hinter Gitter zu gehen, jagen wir den Hüter des Gesetztes in die Luft.*

*Als getarnter Luxus-Limousinen-Chauffeur erledigt Ihr den nächsten Auftrag.*

*Geklaute Luxus-Karossen werden bei Auto-Schieberbanden schnell umlackiert.*

Revolution in der 32-Bit-Verbrechenswelt. In **Grand Theft Auto** (GTA) geht es ausschließlich darum, Autos zu stehlen, lahme Fußgänger über den Haufen zu fahren, auf Polizisten zu ballern und sich dem Zugriff von Recht und Gesetz zu entziehen. Ihr übernehmt die Rolle eines karrieresüchtigen Vorstadt-Ganoven, der von einer Mafia-Organisation jeden Auftrag annimmt, um später einmal als Ehrenmitglied der einflußreichsten Familie der Stadt anerkannt zu werden. Als kleiner, mieser Gauner dürft Ihr Euch dabei alles erlauben, was Eure kriminelle Ader hergibt. Autos klauen, bei Rot über die Ampel fahren oder ganze Hochhauskomplexe in die Luft sprengen, sind nur der Anfang Eurer glorreichen Verbrecherlaufbahn. Die weiteren Möglichkeiten in GTA's drei riesigen Echtzeit-Städten sind schier grenzenlos. Den fahrbaren Untersatz besorgt Ihr Euch ganz leicht. Entweder steigt Ihr in ein geparktes Auto ein oder nötigt einen Fahrer zum Anhalten, zerrt den Kerl raus und braust mit Vollgas davon. Zu Beginn einer jeden neuen Stadt erfahrt Ihr, wieviel Siegesprämie für das Weiterkommen zur nächsten City benötigt wird. Alle Städte sind mit wichtigen Einrichtungen und Gebäuden wie Banken, Stripbars, Häfen und Krankenhäusern voll funktionell ausgestattet. Falls ein Telefon klingelt, nehmt Ihr den Anruf entgegen, um von Hintermännern des "Big Boss" einen Auftrag an Land zu ziehen. Gefährliche Mafia-Missionen bringen dabei das meiste Geld ein. Unterwegs solltet Ihr zudem auf herrenlose Fahrzeuge achten, mit denen Ihr zusätzliche Auftrags-Arbeiten erledigen könnt, was bei vorrangegangenen Mißerfolgen meist die letzte rettende Kohle auf Euer Konto verbucht. Die belebten Straßenviertel der drei fiktiven US-Metropolen (Vice City, Liberty City und San Andrea) beherbergen nicht nur unzählige Passanten und zahlreiche Fahrzeuge in sich, sondern verfügen auch über selbständig arbeitende Feuerwehrtruppen und Notarzt-Sanitäter, die sich aufopfernd um verletzte Bürger kümmern. Das Auge des Gesetzes ist ebenfalls wachsam und nimmt bei verdächtigen Aktionen und frisch erfolgten Straftaten umgehend die Verfolgung auf, fordert über Funk Streifenwagen-Verstärkung an oder errichtet heimtückische Straßensperren. In einer solchen Situation heißt es schnell untertauchen. Die besten Gelegenheiten dafür bieten dünn gesähte Autoschieber-Garagen, die Euren heißen Schlitten bei Bedarf reparieren, eine neue Lackierung verpassen und obendrein mit einem neuen Kennzeichen versehen. Nach dieser Aktion seid Ihr wieder vollkommen "clean" und braucht vorerst keine weitere Verfolgungsaktionen der Ordnungshüter fürchten. Später tauschen wir dann unseren Lamborghini gegen ein anderes Wägelchen ein, mit dem dann unauffällig der nächste Coup angegangen wird.

Insgesamt gibt es 20 verschiedene PKW- und LKW-Arten pro Stadt, die zum fröhlichen Mopsen einladen. Aber auch ganze Eisenbahnzüge, Speed-Boats und schwere Panzerfahrzeuge lassen sich ohne weiteres kidnappen. Jedes Vehikel lenkt sich dabei entsprechend seiner physikalischen Bauart etwas flotter oder lahmer um die Kurven. Moderne Langfinger wissen den Yuppie-Lebensstil zu schätzen. Deshalb tragen sie stets ihren Quicks-Pager bei sich, der Euch auf Knopfdruck über Punktestand, hilfreiche Tips und neue Verbrecheraufträge informiert. Bei einem anderen Einsatz kapern wir einen Linienbus, der nach bester Speed-Manier nicht langsamer als 50 Mph/h fahren darf, was bei nicht Einhaltung ein explosives Ende nimmt. Bonus-Multiplikatoren, Power-Ups und Waffen stecken in überall herumstehenden Holzkisten, die durch einfaches Kollidieren geknackt werden. Die GTA-Aufgaben sind meist einfach: Bestimmte Fahrzeuge müssen so oft gerammt oder beschossen werden, bis sie in einer Explosionswolke in Rauch aufgehen. Unbeteiligte Gaffer erheben dabei allenfalls Anspruch auf das blanke Überleben und werden bei übermäßiger Neugierigkeit schnell ihr „plattes" Wunder erleben. ws




*Seit **Golden Eye** habe ich keinen solch "unterhaltsamen" Kontakt mehr zum Verbrechermilieu gehabt. Sex, Drugs & Rock'n'Roll stehen in GTA an der Tagesordnung. Das durchgestylte Gangsterambiente und die Möglichkeit als Mafiosi-Gehilfe zu arbeiten, lassen das Spielspaßbarometer bis an die Spitze klettern. Die Technik ist nicht gerade 32-Bit-Niveau: karge Grafik und ein minimales Ruckel-Scrolling spre-*




Das war's wohl: Nach einem mißlungenen Feuergefecht streckt unser Pixel-Männchen alle Viere von sich.




Platz da: Vollgas statt Halten ist in der "Speed"- Mission angesagt

*chen nicht gerade für einen Top-Titel. Von diesem kleinen Wehrmutstropfen abgesehen, ist GTA ein packendes Action/Rennspiel voller Tempo, Spannung und destruktivem Vergnügen. Erst bei ausgiebigen Streifzügen stechen die kleinen aber feinen Details ins Auge: Radiomusik wird in Unterführungen leiser, verletzte Passanten werden vom Notarzt wiederbelebt und die örtliche Polizei-Staffel schreitet höchst intelligent zur Tat. Die riesigen Stadt-Level sind toll ausgetüfftelt und mit tonnenweisen Überraschungen versehen. Jeder Auftrag stellt uns vor eine neue Herausforderung, schnöde Wiederholungen in Text und Aufgabe sucht man vergeblich. Ein Haufen Fahrzeuge, ausgebuffte Gegner und 200 Missionen stellen den Helden vor knifflige Aufgaben. Dumpfe Rambos, die sich nur auf ein gut gefülltes Magazin verlassen, haben gegen die Gesetze der Unterwelt keine Chance: Nur wer etwas vorausdenkt, den nächsten Schritt umsichtig plant, um jede verdächtige Ecke lugt und extreme Vorsicht walten läßt, kann den brutalen Machtkampf gewinnen. In den Echtzeit-Citys herrscht reger Alltagsbetrieb: Pixelmännchen wuseln über die Straßen, S-Bahn-Züge fahren im regelmäßigen Zeittakt und an den Hafendocks wird eifrig heiße Ware verladen. Riesiges Verkehrsaufkommen sorgt für Superstaus und unbeteiligte Zivilisten geraten in tödliche Schußwechsel. Auch zu Fuß darf gekämpft werden: Habt Ihr die gewünschte Waffe (MG, Flammenwerfer oder Pistole) gezückt, gibt es für die Umwelt keine Gnade mehr. Witzige Sprüche, knifflige Aufgaben und eine gut durchdachte Logik bringen frischen Wind in die Action-Ecke. **GTA** ist kein banales Baller-Rennspiel zum Abreagieren, sondern vereint Rollenspiel-Adventure- und Action-Elemente zu einem grandiosen Asphaltepos der besonderen Art. Mein Tip für alle Videospiel-Masochisten. Traut Euch!*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Action-Adventure/ Rennspiel |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | DMA |
| Testversion: | BMG Interactive |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | MC 1 Block |
| Features: | keine |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-6 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16 |
| Grafik: | 55% |
| Musik: | 82% |
| Soundeffekte: | 77% |

**Spielspaß: 85%**



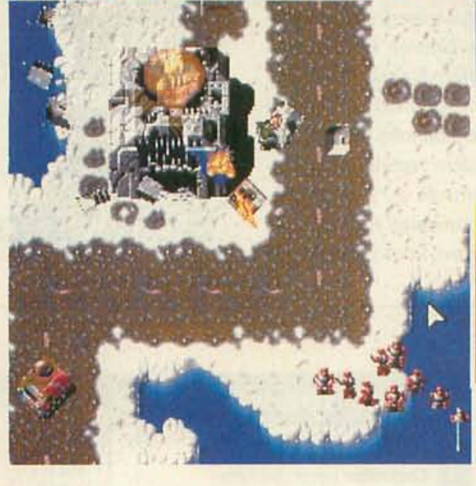

# Z





Gewonnen! Ein gegnerisches Hauptquartier fliegt gerade in die Luft.

*Auf dem Karten-Ausschnitt verfolgen wird das Schlacht-Getümmel.*





*Mit unserem Oberbefehlshaber "General Zod" ist nicht zu spaßen.*

*Witzige Render-Filmchen lockern den Spielverlauf etwas auf.*

Gut eineinhalb Jahre nach dem großem Erfolg des PC-Originals melden sich die legendären Bitmap Brothers (bzw. das beauftragte Konvertierungsteam) mit einer PlayStation-Umsetzung des Strategieknallers zurück.

In **Z** herrscht ein furioser Kampf zwischen zwei Rassen von raumfahrenden Roboter-Söldnern. Das einzige Lebensziel beider Feind-Parteien ist es, Planeten zu erobern und in die Quere kommende Truppen völlig aufzureiben. Als Kommandeur übernehmt Ihr die Befehlsgewalt über eine Roboterarmee und führt diese in eine erbarmungslose Feldschlacht. Euer Ziel ist es, einen kompromißlosen Sieg zu erringen: Entweder durch die völlige Vernichtung der feindlichen „Zod"-Verbände oder durch die Einnahme deren Hauptquartiers. Jedes Schlachtfeld ist in einzelne Sektoren aufgeteilt. Zu Beginn eines Szenarios besitzt sowohl die rote als auch blaue Armee einen Sektor, in dem sich jeweils der Stützpunkt befindet, sowie einige Robotereinheiten und Fahrzeuge. Alle restlichen Parzellen sind vorerst neutral, können aber von jeder Seite besetzt werden, indem eine eigene Einheit die Territorial Flagge berührt. In manchen Bereichen stehen verlassene Fabriken, Reparaturwerkstätten oder Radarstationen herum, die nur dann benutzt werden können, wenn der jeweilige Gebietsabschnitt kontrolliert wird. Je mehr Gebäudekomplexe in Eurem Besitz sind, desto schneller erfolgt der Nachschub an Truppen oder werden Reparaturen durchgeführt. Elf verschiedene Waffenarten, vom Raketenwerfern bis zu Panzern, stehen zum gnadenlosen Schlagabtausch bereit. Insgesamt kämpfen sechs verschiedene Bautypen von Soldaten um die Gebietsherrschaft von 40 Landschafts-Szenarien. ws

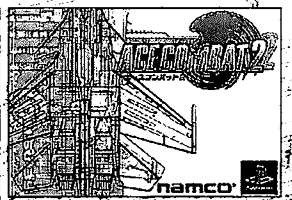



*In Sachen Echtzeit-Strategie setzt **Z** neue Konsolen-Maßstäbe und läßt dem Spieler genügend Handlungsfreiraum für ungeahnte Roboter-Scharmützel. Es macht einfach einen Heidenspaß, Fabriken zu erobern, kleine Androiden-Männchen zu befehligen und Fahrzeug-Nachschub zu produzieren. Die Steuerung mit der Sony-Maus ist denkbar einfach und dürfte auch für den unerfahren Strategen kein Problem darstellen. Hartgesottene Joypad-Verfechter dagegen werden dem wilden Echtzeit-Treiben wenig abgewinnen können, da die Bedienung der einzelnen Bildschirm-Menüs und das dirigieren der Truppen zur unerträglichen Qual wird. Seit **Command & Conquer 2** gab es nichts Besseres für den PSX-Strategen, auch wenn viele Genre-Kenner der Meinung sind, daß hier gnadenlos abgekupfert wurde. Die Blechkumpel erwarten ständig Befehlsnachschub, sonst verweilen sie stur auf ihrem Platz. Ein vorausschauendes Maß an taktischer Finesse ist also nötig, wenn wir gegen das „zodsche" Imperium bestehen wollen. Anfangs simple Missionen entwickeln sich in späteren Stages zu echten Kopfnüssen und sind nur mit schnellen Überlegungen zu bewältigen. Das Einzige, was negativ auffällt sind die teils extrem langen Ladezeiten, die jeden Level dafür komplett in den Speicher laden. Ob man zu **Z** oder Westwoods C&C 2 greifen soll, läßt sich schwer beantworten, da beide Programme auf ihre Art in puncto Aufmachung und Spielspaß brillieren. Hardcore-Feldherren kaufen sich beide!*

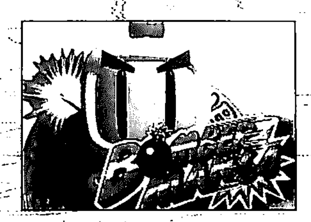
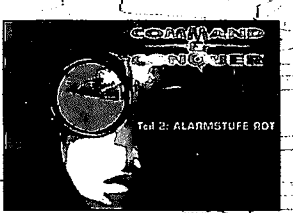
## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Strategie-Spiel |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | GT-Interactive/SCEE |
| Testversion: | SCEE |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Features: | Maus-Support |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-6 |
| Preis: | ca. 90 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16 |
| Grafik: | 77% |
| Musik: | 78% |
| Soundeffekte: | 76% |

**Spielspaß: 87%**








# ARJAY

GET YOUR GAMES

# 0221·121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

**UNSER LADENLOKAL IN KÖLN**

**JUMP 'N' RUN®**

Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten. Händleranfragen erwünscht.

ARJAY GAMES Ebertplatz 2 - 50668 Köln - Fon: 0221-12 10 67 / 68 Fax: 0221-12 56 76





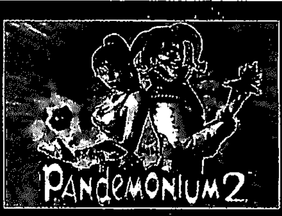











**SONY-PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| Grundgerät dt | 289.90 |
| Umbau für US- und JP-Importe durch eigene Werkstatt | 89.90 |
| Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung | 45.00 |
| (Importe nur über RGB in Farbe) | |
| RGB-Scart-Kabel | 39.90 |
| RGB-Scart-Kabel mit HiFi | 49.90 |
| Game Buster dt | 89.90 |
| Joypads | ab 44.90 |
| Joypadverlängerung | 19.90 |
| Memory Cards | ab 39.90 |
| Ace Combat 2 dt | 89.90 |
| Baphomets Fluch 2 dt | 89.90 |
| Bust a Move 3 dt | 79.90 |
| Command & Conquer 2 dt | 109.90 |
| Colony Wars dt | 89.90 |
| Crash Bandicoot 2 us | 109.90 |
| Discworld 2 dt | 89.90 |
| Einhänder jp | 149.90 |
| Explosive Racing dt | 89.90 |
| FIFA 98 dt | 89.90 |
| Fighting Force dt | 99.90 |
| Final Fantasy Tactics us | 119.90 |

**SONY-PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| Final Fantasy 7 dt | 109.90 |
| * inkl. orginal T-Shirt nur | 119.90 |
| Formel 1 '97 dt | 109.90 |
| G-Police dt | 109.90 |
| Gran Theft Auto dt | 89.90 |
| MDK dt | 99.90 |
| NBA Live 98 dt | 89.90 |
| NHL-Breakaway dt | 89.90 |
| Overboard dt | 89.90 |
| Pandemonium 2 dt | 89.90 |
| Parasite Eve jp | 169.90 |
| Rapid Racer dt | 89.90 |
| Resident Evil Dir Cut dt | 89.90 |
| Resident Evil Dir Cut jp | 119.90 |
| Risiko dt | 89.90 |
| Rosco McQueen dt | 89.90 |
| Shadowmaster dt | 89.90 |
| Street Fighter Collec. jp | 149.90 |
| Street Fighter Ex+ dt | 99.90 |
| Time Crisis & Gun dt | 159.90 |
| Toca Touring Car dt | 89.90 |
| Tomb Raider 2 dt | 99.90 |
| Total Drivin' dt | 89.90 |
| Z dt | 89.90 |

**NINTENDO 64**

| | |
|---|---|
| Grundgerät dt | 295.00 |
| Adapter | 49.90 |
| Jopyads | ab 59.90 |
| Joypadverlängerung | 19.90 |
| Memory Cards | ab 39.90 |
| Rumble Pak | 39.90 |
| S-VHS Kabel | 39.90 |
| Blast Corps | 109.90 |
| Bomberman | 95.00 |
| Chameleon Twist | 149.90 |
| Clayfighter 63 1/3 | 149.90 |
| Diddy Kong Racing | 95.00 |
| Extreme G. | 149.90 |
| F1-Pole Position 64 | 149.90 |
| Golden Eye EU | 159.90 |
| Lamborghini | 149.90 |
| Lylatwars (Starfox) | 139.90 |
| Mario 64 dt | *77.70 |
| Mario Kart dt | 89.90 |
| Mischief Makers | 95.00 |
| Multi Racing Champ. | 129.90 |
| NBA-Hangtime dt | 139.90 |
| NFL-Quaterback '98 | 149.90 |

**NINTENDO 64**

| | |
|---|---|
| Shadows of Empire dt | 119.90 |
| Superstarsoccer DLX dt | 149.90 |
| Top Gear Rally | 149.90 |
| Turok dt | ab 139.90 |
| Wayne Gretzkys dt | 139.90 |

**SEGA SATURN**

| | |
|---|---|
| Atlantis dt | 109.90 |
| Command & Conquer 2 dt | 109.90 |
| Formula Karts dt | 89.90 |
| NHL-Breakaway dt | 89.90 |
| SEGA Touring Car dt | 109.90 |

**GUIDES**

| | |
|---|---|
| Das Cheatbuch | 27.80 |
| Final Fantasy 7 us | 34.90 |
| Oddworld | 34.90 |
| Resident Evil Dir Cut us | 29.90 |
| -weitere Spieleberater auf Lager | |

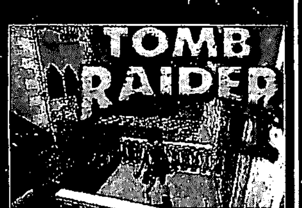
**MAGAZINES/GUIDES**

| | |
|---|---|
| EDGE uk | 17.00 |
| Gamefront dt | 5.90 |








Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

# Shadow Master



Diese ekligen Alien-Roboter greifen nur in Herden-Verbänden an.



Je weiter Ihr vordringt, desto boshafter werden die Endbosse.

In der Eiswelt geht der Monster-Tanz erst richtig los.



Einige Wesen kommen via Teleporter an.

Basierend auf den skurrilen Grafikvorlagen des preisgekrönten Künstlers Rodney Matthews versetzt Euch **Shadow Master** in ein bizarres 3D-Universum der besonderen Art. Viele tausende Lichtjahre entfernt, im sogenannten "Player"-Sonnensystem, droht allen dazugehörigen Planeten eine tödliche Gefahr. Ein Schrecken in der Gestalt der „Shadow Masters", einer Alien-Spezies, die nichts anderes im Sinn hat, als über fremde Welten hereinzubrechen und sie gnadenlos auszuplündern. Es gibt nur einen, der die Kreaturen stoppen kann: der letzte Krieger des Startrooper-Kommandos. Ihr übernehmt die Rolle des Supersöldners, der im Pilotensitz eines schwergepanzerten Gefechtsfahrzeuges Platz nimmt. Euren Kampfkoloß steuert Ihr aus der Ego-Perspektive und seht neben den obligatorischen HUD-Anzeigen lediglich die seitlichen Metallverstrebungen in die Cockpit-Kuppel hineinragen. Unser Gefährt ist von Beginn an mit Twin-Laserkanone und Plasma-Werfern ausgestattet. Nach erfolgtem FMV-Briefing fliegt Ihr den ersten besetzten Planeten an. Dort angekommen, brettert Ihr über die unebene Oberfläche hinweg und räumt dabei alle Feinde aus dem Weg, um letztendlich einen überdimensionalen Oberboß zu zerstören. Während Eurer Level-Erkundung tauchen verschiedene Power Ups auf, die als Energieauffrischer oder Zusatzwaffen-Lieferant dienen. Mit ihnen baut Ihr Euer ramponiertes Schutzschild wieder auf oder angelt Euch ein stärkeres Waffensystem wie z.B. Raketen-Werfer, Vierfach-Laser und noch viele andere mehr. In den düsteren 3D-Welten, die sich überwiegend im Freiland befinden, begegnet Ihr Feinden wie z.B. Monster-Spinnen, fliegenden Fledermaus-Rochen und anderen bizarren Maschinen-Kreationen. Außerdem lockern einfache Schalter- und Such-Rätsel die gnadenlose Action-Hatz etwas auf. ws




*3D-Shooter haben Hochkonjunktur in der Next Generation-Videospiele-Welt: Mit **Shadow Master** hat Psygnosis einen weiteren hochexplosiven PlayStation-Vertreter auf dem Präsentierteller. Zur Zeit bin ich in diesem Bereich (dem neuen Indizierungs-Gesetz sei Dank!?) ungewollt etwas auf Entzug, aber **Shadow Masters** ließ mich rückfällig werden. Die in tausend Einzelteile zerberstenden Polygon-Monster sind Spitze, und überhaupt habe ich den Eindruck, daß hier teilweise fehlendes Level-Design mit solider 3D-Technik wettgemacht werden sollte. Der hohe Skill-Level dürfte für Normalsterbliche das größte Handicap sein. Sind die ersten beiden Missionen noch verhältnismäßig einfach, zieht der Schwierigkeitsgrad ab Level drei enorm an. Selbst die besten Ego-Shooter-Spezialisten werden hier größte Probleme haben, die nächste Stage in Augenschein zu bekommen. Wenn die Entwickler wenigstens ein kümmerliches Extraleben spendiert hätten, würde dieser unbequeme Aspekt nicht weiter ins Gewicht fallen. Die erstklassigen Licht- und Explosionseffekte und das abwechslungsreiche Gegner-Aufkommen halten den Motivationsfaktor trotzdem anständig hoch. Aus allen Himmelsrichtungen pfeifen Euch die Laserschüsse und andere Nettigkeiten um die Ohren, während Ihr Schildanzeige und Zustand Eurer Kanone (wegen Überhitzungsgefahr) im Auge behalten müßt. Kühles Fazit: Geboten wird turbulente Balleraction mit rabiater Alien-Präsenz; insgesamt aber ein sauber produziertes Action-Spiel.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Shoot´em-Up |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Psygnosis |
| Testversion: | Psygnosis |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | MC 1 Block |
| Features: | Sony Analog-Support |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-6 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12 |
| Grafik: | 79% |
| Musik: | 65% |
| Soundeffekte: | 62% |

**Spielspaß: 70%**

# Broken Helix



Jetzt heißt es schnell Ballern: Die genmutierten Bösewichte greifen an.



Hier hat sich Jack auf die Seite der Aliens geschlagen.



Unser Held ist von angriffslustigen Spinnen-Robotern umzingelt.



In der PAL-Version gibt es deutsche Inventory-Menüs und massenhaft Sprachdialoge.

Das neueste Konami-Abenteuer entführt Euch auf die mysteriöse Militäranlage Area 51, in der alle X-Files-Fans gerne einmal Urlaub machen würden. Jedes Kind weiß bereits, daß dort Gerüchten zufolge außerirdische Lebensformen studiert und für gentechnische Experimente mißbraucht werden. Im Auftrag der Regierung durchforstet Ihr als Sprengstoffexperte „Jake Burton" die unterirdische Area 51-Katakomben nach ausgerasteten Wissenschaftlern, die unfreundlicherweise alle Geheimnisse des Stützpunktes an die Öffentlichkeit ausplaudern wollen. In den weitläufigen Gängen der düsteren Forschungsstation tummeln sich eine Menge schießfreudiger Roboter und durchgedrehter Humanoiden. Mal zieht Euer Alienjäger im hektischen Nahkampf alle Register seiner Martial Arts-Fähigkeiten, mal schultert er kurz entschlossen die Super-Wumme, um dem Extro-Angreifer aus der Distanz das Licht auszublasen. Auf über zehn riesigen Stockwerken erkundet Ihr zahlreiche Räume, nehmt Gegenstände auf oder plaudert mit verschiedenen Individuen, die in den skurrilsten Gestalten erscheinen. Neben Auskünften werden Euch Fragen gestellt, die Ihr dann mit einer Auswahl von vorgegebenen Sätzen beantwortet. Je nachdem, welche Entscheidungen Ihr trefft, kann das einen anderen Handlungsausgang zur Folge haben. Um in bestimmte Abschnitte zu gelangen, müßt Ihr knifflige Echtzeit-Aufgaben lösen, damit sich z.B. undurchlässige Energiebarrieren oder Türen öffnen. Im weiteren Spielverlauf wird die Feuerkraft Eures Helden mit zusätzlichen Laserknarren und Megaraketen merkbar verstärkt. Unterwegs findet Ihr weitere Hilfsgegenstände, wie z.B. fernlenkbare Dronen oder Energiespender, die Euch im Kampf gegen die zahlreichen Monsterarmeen unterstützen. Des weiteren solltet Ihr Eure Lebensenergie im Auge behalten, ansonsten löst sich Euer Söldner nach kurzer Zeit in seine molekularen Einzelteile auf. ws





*Mit Broken Helix präsentiert die US-Abteilung des japanischen Traditionskonzerns ein durch und durch gelungenes Adventure-Spiel. Gewiss darf hier ebenso wild geballert werden wie in vielen anderen Ego-Shootern, doch es wird spielerisch einiges mehr an strategischem Denken abverlangt, als der erste Anschein es vermuten läßt. Die vorzügliche Storyline und stimmungsvolle Sci-Fi-Atmosphäre können aber nicht über einige unschöne Gegebenheiten hinwegtäuschen. Grafisch manövriert sich das Machwerk in die unterste Mittelklasse der modernen 3-D-Spiele: Die Umgebung ist mit laschen Texturen überzogen und die meisten Gegner präsentieren sich im grobschlächtigen Polygon-Outfit. Das Scrolling dagegen ist recht flott, wenngleich eine gewöhnungsbedürftige Steuerung stellenweise ganz gewaltig nervt. Positiv dagegen ist, daß endlich mal die CD-Fähigkeiten sinnvoll genutzt werden, in denen Ihr wichtige Sprachhinweise (alle in deutsch!) für das weitere Vorgehen erhaltet. Fazit: Die spannende Präsentation, jede Menge sinnvolle Gegenstände und ein logisch aufgebauter Spielfluß sind der Spaß-Garant für viele arbeitsreiche Broken Helix-Stunden.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Action-Adventure |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Konami |
| Testversion: | Konami |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | MC 2 Blocks |
| Features: | keine |
| Schwierigkeitsgrad: | 6 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16 |
| Grafik: | 51% |
| Musik: | 70% |
| Soundeffekte: | 64% |

**Spielspaß: 68%**

# Maximum Force




Blondinen bevorzugt? Zuerst den Gangster umnieten, dann wartet das Vergnügen.




Auch unter Wasser dürft Ihr Euch als sicherer Haifisch-Jäger beweisen.



*Holz-Auge sei wachsam: Hinter jeder Barrikade kann sich ein Fiesling verstecken.*




*Was hier wie ein Überbleibsel von einer faulen Tomate aussieht, stammt mit viel Vorstellungskraft von einem Verbrecher-Knilch.*

Der Lightgun-Nachschub reißt nicht ab: Nach **Time Crisis** und **Judge Dreed** gibt es mit **Maximum Force** nun weiteres Kanonenfutter für ambitionierte Bildschirm-Scharfschützen. Am Spielablauf hat sich nichts geändert. Mit Plastik-Wumme oder Joypad schießt Ihr auf eine Horde von wildgewordenen Terroristen, die ganze Stadtteile besetzt haben und mit einem nuklearen Desaster drohen. Nun seid Ihr an der Reihe und schlüpft in die Hauptrolle von einem „Special Enforcer"-Polizisten. Während der Verbrecherjagd, dürft Ihr nicht allzu leichtsinnig mit der Munition umgehen oder unschuldige Zivilisten treffen, denn das kostet wertvolle Punkte, im schlimmsten Fall sogar ein kostbares Extraleben. Mit einer speziellen Grafiktechnik haben die Entwickler Filmauschnitte und Computergrafik ineinander verschmolzen, was auf dem Bildschirm zunächst einen professionellen Kinoeindruck hinterläßt. Wie üblich ballert Ihr mit einem kleinen Fadenkreuz auf böse Ganoven, die sich hinter Holzkisten, Sandsäcken, Fässern oder sonstigen Kulissen verstecken. Im späteren Spielverlauf geht Ihr sogar auf Tauchstation und entschärft herabsinkende Wasserbomben oder verarbeitet angreifende Haie zu bekömmlichem Fischfutter. Ist die jeweilige Szenerie von allen Bösewichten bereinigt, wird mit stufenlosen Kamerafahrten zum nächsten Gefechtsschauplatz gewechselt. In weiteren Stages durchwandert Ihr so verwinkelte Gebäudekomplexe und schießt in bester Wild West-Manier die bösen Buben über den Haufen. Zu guter Letzt liefert Ihr Euch noch einen rasanten Spießroutenlauf, der ebenfalls aus einer eindrucksvollen Ego-Perspektive präsentiert wird. Willkürlich tauchen in der Landschaft gelegentlich Symbole in Form von Patronenhülsen auf, die Euch bei einem Treffer mit Supermunition oder MG-Salven versorgen. ws




*Für viele mögen stupide Gamegun-Schlachten ein Dorn im Auge sein, was angesichts der brutalen Spielthematik auch nicht verwunderlich ist. Doch herausstechende Highlights wie Namcos **Time Crisis** (Test in der letzten VG) beweisen, daß dieses simple Shoot'em-Up-Prinzip mit entsprechendem Plastikzubehör (G-Con 45) und dem nötigen Präsentations-Feingefühl einen Heidenspaß bereiten kann. Der Schwierigkeitsgrad bei **Maximum Force** ist hoch, die vier Filmsequenzen dagegen wirken ziemlich langwierig und eintönig. Selbst auf blutrote Farbe müssen die Verfechter der Spielhallen-Version nicht verzichten. Fensterscheiben zerbrechen wie beim großen Münzvorbild, und die schön farblich eingefärbten Hintergründe können sich präsentationstechnisch durchaus sehen lassen. Der Spielverlauf hat sicherlich auch spannende Momente – damit meine ich vielleicht einzig und allein die spektakulären Kamerafahrten. Das Spiel selbst allerdings ist selbst für Splatter-Fans und Liebhaber ihrer schmucken Plastikgun ein unzumutbares Übel. „Polizei"-Veteranen der guten alten Sega-Schule werden über diesen unglücklichen Vertreter nur pikiert die Nase rümpfen.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Shoot´em-Up |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | GT-Interactive |
| Testversion: | GT-Interactive |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Features: | Lightgun/ Sony Analog-Pad Support |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-6 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 18 |
| Grafik: | 49% |
| Musik: | 50% |
| Soundeffekte: | 44% |

**Spielspaß: 44%**




# adidas Power Soccer 2



Das gibt's nur bei Adidas Power Soccer 2: Außergewöhnliche Special-Moves für spektakuläre Tricks.




Mit einem flinken Dribbling ist das Tor so gut wie sicher.

Auf dem Spielfeld darf heran-gezoomt werden, was das Kamera-Objektiv hergibt.




Der Panorama-Blick eignet sich Null zum spielen.

Mit **adidas Power Soccer 2** geht der rasante Fußballspaß von Psygnosis in die nächste Runde. Trotz übermächtiger EA-Präsenz wollten die Entwickler der harten **FIFA**-Konkurrenz in nichts nachstehen. Mit einem verfeinerten Motion-Capture-Verfahren wurden die Bewegungen echter Fußballprofis originalgetreu eingefangen und mit äußerster Präzision auf die Bildschirmsportler übertragen. Ihr habt wieder eine Riesenauswahl an Original-Vereinsmannschaften, die aus Deutschland, England, Italien, Spanien und Frankreich stammen. In rund 30 verschiedenen Stadien zeigen die Teams unter allen Wetterbedinungen ihre spielerische Klasse. Wer will, darf auch mit seinem Lieblings-Nationalteam um die begehrte Weltmeisterschafts-Trophäe spielen. Zuerst müßt Ihr Euch für eine von zwei Standard-Optionen entscheiden: Arcade- oder Simulations-Modus. Natürlich läßt sich später auch die Aufstellung, Angriffstaktik und Spieldauer festlegen. Während der Spielbegegnungen könnt Ihr jederzeit ein weiteres Menü aufrufen, in dem viele Extra-Features - unter anderem eine Zeitlupen-Funktion, Auswechsel-Option inklusive sieben verschiedener Sichtpositionen angeboten werden. Wie gehabt gibt es keine Aktion, die die **Power Soccer 2**-Profis nicht beherrschen würden: Je nach Knopfdruck-Kombination wird gepaßt, geschossen, gegrätscht oder per Hackentrick kunstvoll beeindruckt. Schüsse lassen sich anschneiden, Kopfbälle oder artistische Fallrückzieher stellen ebenfalls kein Problem dar. Als zusätzliches Goodie sind wieder jede Menge Trickshots bzw. Special Moves eingebaut, die öfters mal zum unverhofften Schmunzeln einladen. ws

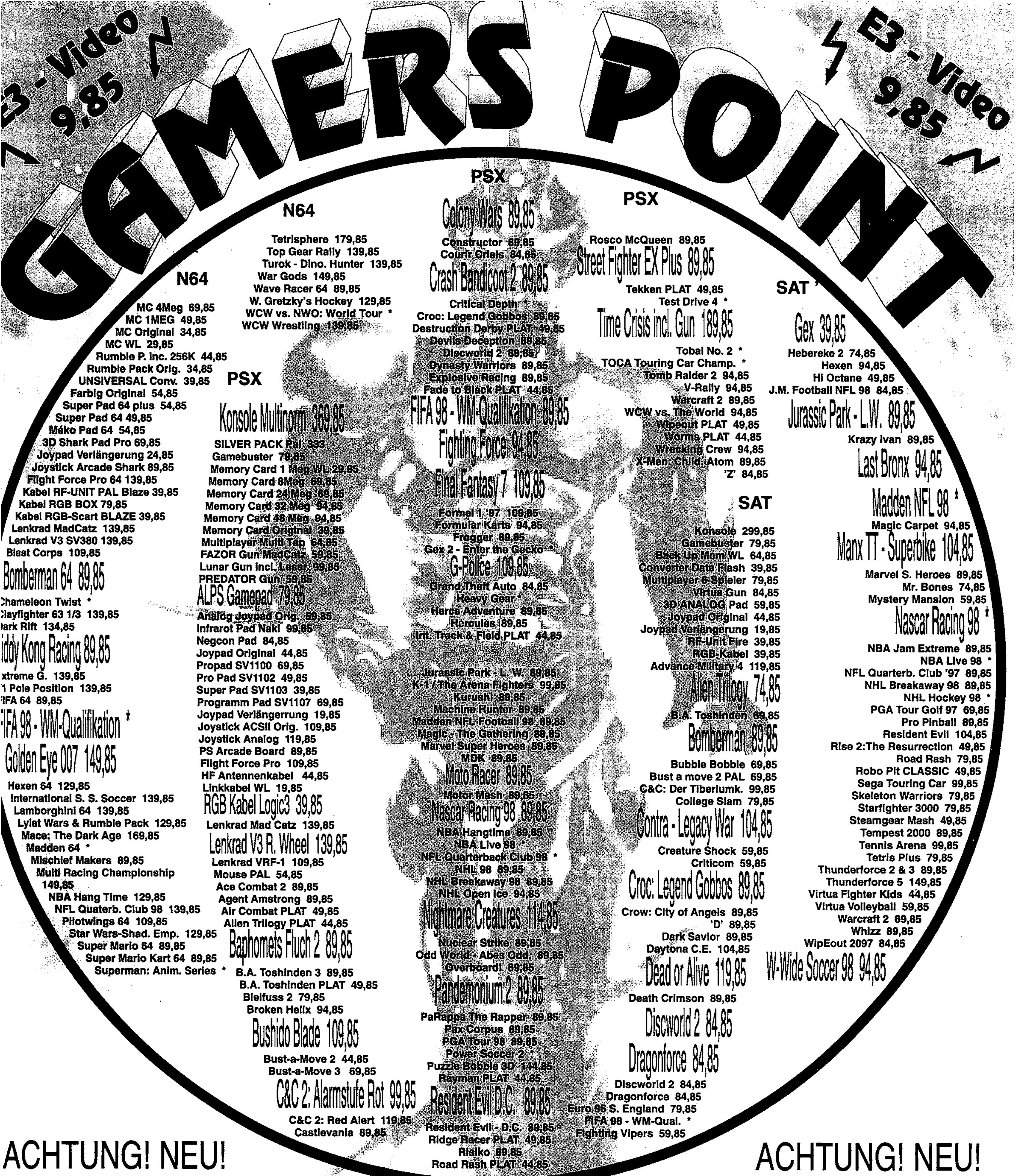



*Kompliment an die französischen Entwickler: Die zahlreichen Verbesserungen, sowohl im spielerischen als auch optischen Bereich verhelfen Power Soccer 2 erneut zur begehrten VG Classic-Auszeichnung. Motivationsmäßig rangiert auch die Fortsetzung in der überdurchschnittlichen Liga-Klasse des Genres. So hetzen die superflüssig animierten Polygon-Sprites von einem Tor zum anderen und versuchen dabei mit spektakulären Direktschüssen einen Treffer zu landen. Ebenfalls positiv zu bewerten ist, daß jetzt alle Polygon-Sportler mit ihren Original-Spielernamen versehen wurden. Das präsentationreiche Gebolze bietet weniger anspruchsvollen Kickern hervorragende Unterhaltung, macht allen Hardcore-Fanatikern des runden Leders jedoch weit weniger Spaß als EA's Spitzenprodukt. Flottes Paßspiel, flinkes Dribbling und über mehrere Stationen geplante Spielzüge stellen dank der intuitiven Steuerung und guten Feldübersicht ebenfalls kein Problem dar. Nun zu einem immer wiederkehrenden Kritikpunkt: Das gesamte Match über nervt der deutsche Kommentator (Marcel Reif) mit deplazierten und ständig sich wiederholenden Sprüchen – man kennt das ja. Ansonsten kann nicht viel gemeckert werden. Aufgeschlossene Fußball-Freaks sollten mal ein Probespielchen wagen, echte Simulationskicker und Realitätsfanatiker greifen lieber gleich zum ungeschlagenen **Fifa '98: Die WM-Qualifikation**.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Fußballsimulation |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Psygnosis |
| Testversion: | Psygnosis |
| Spieler: | 1-4 |
| Speicheroption: | MC 1 Block |
| Features: | keines |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-6 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei |
| Grafik: | 79% |
| Musik: | –% |
| Soundeffekte: | 72% |

**Spielspaß: 83%**




ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

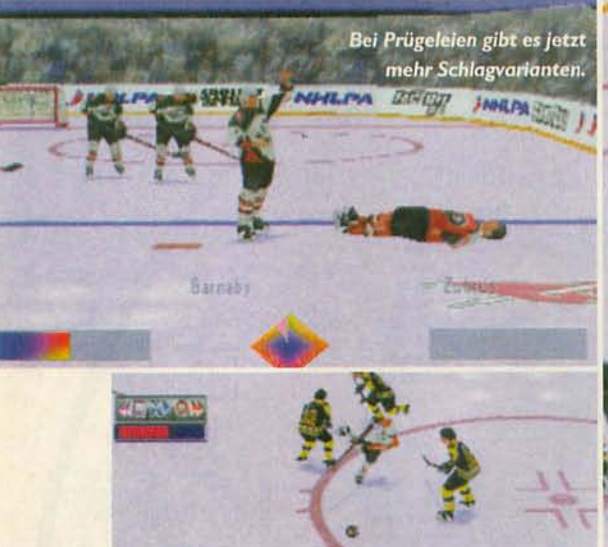
NEU seit 8. November
LADEN (200qm)
**OBERHAUSEN**
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Versandzentrale
LADEN (300qm)
**KARLSRUHE**
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

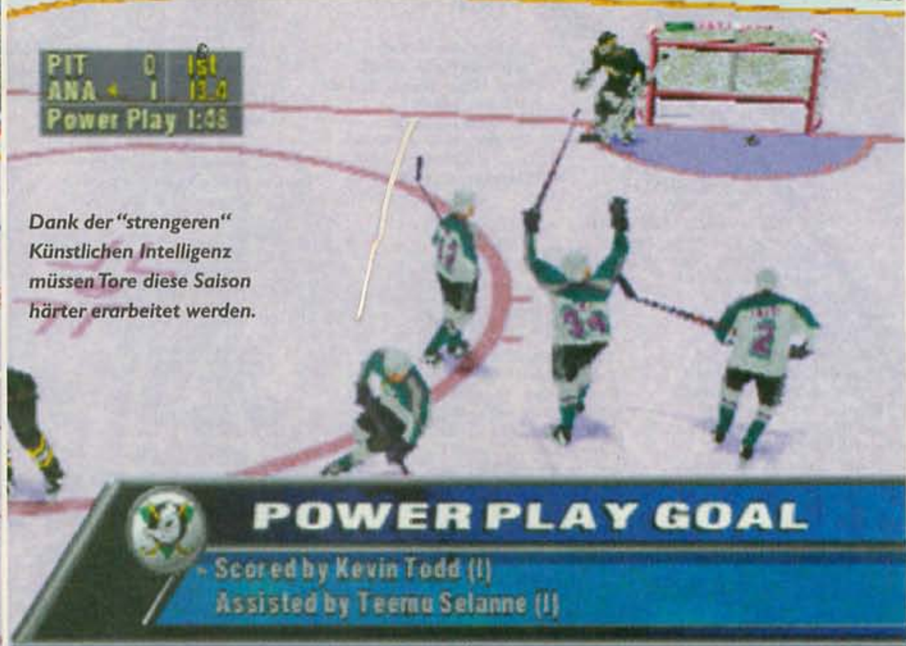
Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver




# NHL Face Off '98

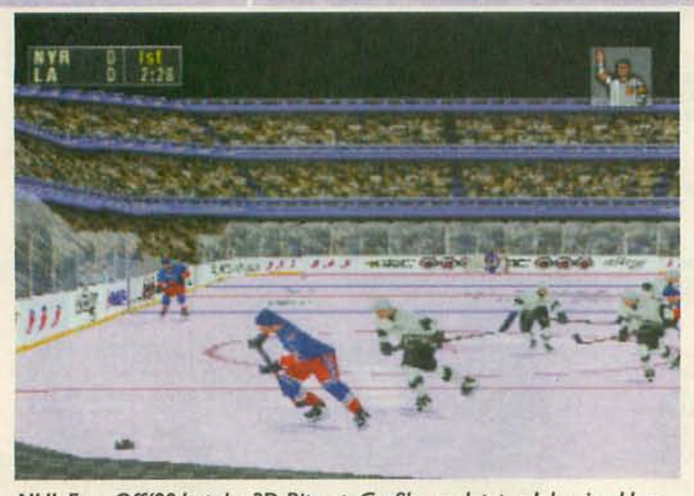



Bei Prügeleien gibt es jetzt mehr Schlagvarianten.




Dank der "strengeren" Künstlichen Intelligenz müssen Tore diese Saison härter erarbeitet werden.

Dieser Schuß war eher für die oberen Zuschauerränge bestimmt.




NHL Face Off '98 hat der 3D-Bitmap-Grafik vom letzten Jahr eine klare Absage erteilt. Das Handling ist aber nach wie vor ausgezeichnet.

Kaum zu glauben, aber Sonys Face Off geht dieses Jahr tatsächlich schon in die dritte Runde. Nachdem der mittlere Teil der Serie, sprich die 97er Version, bereits mit allen zur Zeit angesagten State-of-the-Art-Features, wie Icon Passing, Achtspielermodus, Spieler kreieren, Prügeleien, etc. aufwarten konnte, haben sich die Entwickler diesmal vor allem um die Grafik-Engine gekümmert. Die unschöne und veraltete 3D-Bitmap-Grafik ist einem sehr flüssigen und schnellen Hi-Res-Mode gewichen, wobei die Akteure nun aus fein texturierten Polygongerüsten bestehen. Echte Spieler auf dem Eis dienten als Motion-Capture-Vorlage, was sich bei sämtlichen vorhandenen Bewegungsmustern, wie dem Rückwärtsfahren, Schüsse antäuschen, unterschiedlichen Checks oder den gelungenen Jubelszenarien zeigt. Aber auch andere Kleinigkeiten wurden berücksichtigt: Prallt Ihr z. B. mit vollem Karacho an die Bande, dann wackelt das Plexiglas richtig. Manchmal gelingt es Euch sogar, die Gatorade-Flasche des Keepers, die dieser oben auf dem Tor abgestellt hat, mit dem Puck runterzuschießen. Alle 26 NHL Teams mit echten Spielern und Originalstadien (Aufstellungen aus der letzten Saison) werden hier geboten. Integriert Ihr selbst erschaffene Spieler in Euer Team, dann erscheint nun auch bei NHL Face Off deren Name auf dem Trikot.

ds

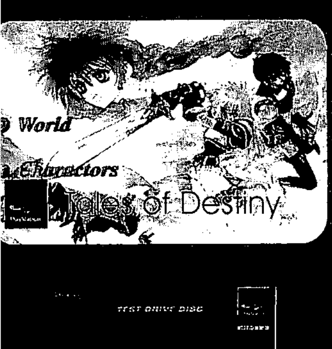



*Sony hat vor zwei Jahren einen ziemlichen Achtungserfolg mit seinem ersten Face Off erzielt, das vor allem wegen mäßiger Konkurrenzprodukte ins Auge fiel. Inzwischen hat aber sowohl EA (NHL '98) als auch Virgin (NHL Powerplay 98) kräftig nachgebessert bzw. sind neue Mitbewerber (Acclaim mit NHL Breakaway) an die Spitze geeilt. Da reicht es natürlich als vermeintlicher Anführer im Rennen um den Programmierer-Stanley-Cup nicht aus, nur an der Grafik zu feilen. Zugegebenermaßen sieht Face Off '98 wesentlich besser aus als sein Vorgänger und ist zudem sogar deutlich schneller. Gerade Sportspiele leben aber auch von einer möglichst realitätsgetreuen Zuschauerkulisse und da schneidet allen voran EAs Simulation um Klassen besser ab. Hat man so ein langweiliges, ja geradezu nerviges Publikum wie hier für möglich gehalten? Oder wollte sich Sony diese Hausaufgabe für nächstes Jahr aufheben, damit dann jedermann schreiben kann "Nu is alles paletti, besser kann's nur auf der PlayStation 2 noch werden"? Obwohl auch beim dritten Update wieder einige neue Taktik-Features eingebaut wurden, habt Ihr bei sämtlichen Konkurrenten mehr strategische Auswahlmöglichkeiten. Wer natürlich nur auf "Skate and Rush" steht, wird hier vollstens zufriedengestellt. Fazit: Alles in allem ein grundsolides Game, das zur Zeit grafiktechnisch die Nase vorne hat.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Eishockeysimulation |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Sony |
| Testversion: | Sony |
| Spieler: | 1-8 |
| Speicheroption: | MC 4 Blöcke |
| Features: | Analog-Controller - kompatibel |
| Schwierigkeitsgrad: | 4-7 |
| Preis: | ca. 90 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei |
| Grafik: | 90% |
| Musik: | – % |
| Soundeffekte: | 60% |

**Spielspaß: 83%**










**http://www.acme.netcologne.de**

# 0221 - 240 88 00

## NINTENDO

ombermon (Action)........................99,90
ast Corps (Action)..........................109,90
lay Fighter (Fighting)........................129,90
xtreme G (Racing)..........................129,90
1 Pole Position (Racing)..............119,90
nternational Super Star Soccer.......129,90
amborghini (Racing)........................129,90
ilot Wars incl. Rumble (Flight-Action).........119,90
lario (Jump 'n Run)........................................79,90
lario Kart (Race)....................................79,90
I.R.C. (Race)............................................129,90
BA Hang Time (Basketball).......................119,90
ilotwings (Flight-Sim)..................................99,90
tar Wars (Action)......................................119,90
urok (Ego-Shooter)...................................119,90
Vave Race (Race)...........................79,90
Vayne Gretzky Hockey (Eishockey).........119,90

Controller (6 Farben)..........................................59,90
haker Pack (6 Farben)....................................39,90
haker Pack incl. Memeory (6 Farben)..........59,90
lemory Cards Tri-Pack (6 Farben) ................59,90

## PlayStation

layStation...................................................289,00
layStation "Value Pack"...........................323,00

ction Replay (Mogel Modul)...................89,90
nalog/Digital-Controller(Sony)...................59,90
nalog/Digital-Controller Double-Action....99,90
nalog Flight Stick...........................................119,90
Controller(Edge - rot, grün, blau, gelb).........39,90
Controller(Sony)...................................................44,90
Controller NeGcon............................................89,90
lemory Card (Sony)........................................39,90
lemory Card TRI-PACK..................................79,80
ntennenadapter...................................................39,90
ink-Kabel (verbindet 2 PlayStations).............29,90
GB-Kabel (für beste Bildqualität)..................29,90
Controller-Verlängerungskabel..........................19,90

W E R K S T A T T

mbausatz.......................................................39,90
mbau - dauert ca. 20 min.........................89,90
pgrade-Kit für Analog/Digital-Controller.......29,90

lit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die apanisch und amerikanischen Import-Spiele gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner PlayStation abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die mportspiele (auch NTSC-Spiele gennant) nur in chwarz-weiß ablaufen.

## PlayStation

Abe's Odyssee (Action Jump' n run).....99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action)99,90
Agent Armstrong (Action)......................89,90
Alundra us (Rollenspiel).........................129,90
Arc The Lad jp (Rollenspiel)...................59,90
Arc The Lad II jp (Rollenspiel)...............139,90
Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel)...........99,90
Arkanoid Returns (Geschicklichkeit)......109,90
Armored Core jp/us (Shooter)....99,90/129,90
Baby Universe jp (3d-Kaleidoskop).......109,90
Baphomets Fluch (Adventure)...............89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)............99,90
Beyond the Beyond us (Adventure).....129,90
Biohazard D.C. jp (Action Adventure)...119,90
Bleifuß 2 (Race)......................................89,90
Bloody Roar jp (3D-Fighting)..................129,90
Body Hazard jp (Action)..........................59,90
Bombing Island jp (Geschicklichkeit).......99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel)............129,90
Bushido Blade us (3D-Fighting)............119,90
Bust a Move 2 (Tüftelspiel)....................89,90
Castlevania us (Action Jump' n Run)...119,90
Chocobo's Myst. Dungeon jp (RPG).........139,90
Clock Tower us (Adventure)..................129,90
Colony Wars (3D-Space-Combat)........99,90
Constructor (Simulation)..........................99,90
Cool Boarders 2 us (Snowboard-Sim.)....119,90
C&C II Red Alert (War-Simulation).........99,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run)......99,90
Croc (3D-Jump' n run)..........................99,90
Deadly Skies jp (Flugsimulation/Action)...109,90
Deka 4-Wheel Drive jp* (Race)...............49,90
Depht jp (Music-Editor)...........................119,90
Discworld II (Adventure)..........................89,90
Dragon Ball Z jp (Fighting).......................49,90
Dragon Ball Z Final Bout (3D-Fighting)....129,90
Dungeon Keeper (Action).......................109,90
Dynasty Warriors(3D-Fighting)...............119,90
Einhänder jp (Shooter)...........................129,90
Exumed dt/jp (Ego-Shooter)...........99,90/49,90
Fantastic Four (Fighting)........................49,90
Feda 2 jp (Strategiespiel)......................139,90
Fifa '98 (Fußball).....................................109,90
Fighting Force (Fighting)........................109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's).......109,90
Final Fantasy 7 International jp (4CD's)..149,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)........129,90
Frogger (Klassiker)..........................99,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)...139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)..................139,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)...............119,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)..........119,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)..................129,90
Gran Turismo jp (Race).........................129,90
Grandoll jp Limited Edition (Action )........119,90
Gun Bullet incl. Gun jp (Shooter).......169,90
Hercules (Jump' n Run)...........................99,90
Hermi Hopperhead jp (Jump' n Run)......59,90
In The Hunt (Shooter)..............................59,90

## PlayStation

Int. Super Star Soccer Pro (Fußball)...........99,90
Jet Rider (Race).......................................89,90
J's Racing jp (Race)...............................129,90
King of Fighters '96 jp (Fighting)............119,90
Kings Field (Adventure)...........................89,90
Kurushi (I.Q.)...........................................89,90
Lost Vikings II us (Jump' n run).................69,90
Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run)...109,90
Magic the Gathering (Strategie).............99,90
Marvel Super Heroes (Fighting)..............99,90
Mass Destruction (War-Simulation)..........99,90
MDK (Action)..........................................109,90
Mega Man X3 (Jump' n run)...................99,90
Mega Man X4 jp (Jump' n run).............129,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)...............129,90
Micromachines V3 (Race).......................99,90
Monopoly (Brettspiel)..............................99,90
Monster Trucks (Race)...........................99,90
Mystery Hospital jp (Adventure)....139,90
Namco Museum I - IV (Klassiker)..............je .89,90
Namco Museum V jp (Klassiker)...............119,90
Namco Encore jp (Klassiker).....................119,90
Nascar Racing '98 (Race)......................109,90
NBA Live '98 (Basketball)..........................99,90
Need for Speed 2 (Race).........................89,90
NFL Game Day '97 (Football)..................89,90
NHL '98 (Eishockey).................................99,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey)................99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)..................89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).........99,90
Nightmare Creatures (Horror)...............109,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action).............99,90
Ogre Battle us (Rollenspiel)....................139,90
Over Blood jp/dt (Adventure)..........59,90/99,90
Pandemonium 2 (Jump' n run)............109,90
Parlor Pro jp (Geschicklichkeit).........................119,90
Paro Wars jp (Strategie)........................129,90
Pastel Muses jp (Tüftelspiel).....................109,90
Police Nauts jp (Manga Adventure)...............89,90
Porsche Challenge. (Race).......................79,90
Project Gaiaray jp (3D-Shooter)....................129,90
Psychic Force (Fighting)..........................99,90
Puyo Puyo jp (Action Tüftelei).................99,90
Rage Racer (Race)..............................109,90
Raiden DX jp (Shooter)..........................129,90
Rally Cross (Race).................................89,90
Rapid Racer (Race)................................89,90
Ray Storm (Shooter).................................89,90
Resident Evil D.C (Horror)........................99,90
Resident Evil 2 jp (Horror - 1. Feb)...............139,90
Risiko (Brettspiel).........................................99,90
Rock'n Roll Racing 2 (Race)......................99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)...............139,90
Salamander Deluxe jp (Shooter)..........129,90
Soul Blade (3D-Fighting)......................109,90
Space Invaders jp (Kult)............................69,90

## PlayStation

Streetfighter Collection jp (Fighting).........129,90
Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting)..99,90
Suikoden (Rollenspiel)............................109,90
Super Puzzle Fighter (Tüftel)......................89,90
Tactics Ogre jp (Strategiespiel)..............129,90
Tekken II dt/jp (3D-Fighting)......................109,90
Tekken III jp (3D-Fighting - Feb.)............139,90
Tetris Plus (Tüftel).......................................89,90
The Note (Adventure).............................99,90
Thunderhawk (Helicopter-Sim)................49,90
Time Comando (Action)...........................59,90
Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter).........159,90
TOCA (Race)................................................99,90
Toaplan Shooting Battle jp (Shooter)....129,90
Tokyo Highway Battle (Race).....................89,90
Tomb Raider (Adventure).........................99,90
Tomb Raider II (Adventure).....................109,90
Total Driving (Race)....................................99,90
Treasures of the Deep us (Adv.)................119,90
Twisted Metal II (Race)............................89,90
Vandel Hearts (Strategie).........................109,90
Virtual Pool (Billard)...................................99,90
VR Baseball..................................................99,90
V-Rally (Race)...............................................99,90
Warcraft II (Fantasy-Strategie)...................109,90
Wild Arms us (Rollenspiel).........................119,90
Wing Commander 4 (3D-Combat-Sim)......99,90
Wing Over (Flug-Simulation)......................99,90
Wipe Out (Race)...........................................49,90
Wipe Out 2097 (Race)..................................99,90
Wolkenkratzer jp (Rollenspiel)....................129,90
World Neverland jp (Adventue)..................119,90

**ARTBOOKS, HINTBOOKS, POSTER, MERCHANDISE, MANGAS und G-SHOCKS bei uns erhältlich.**




Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

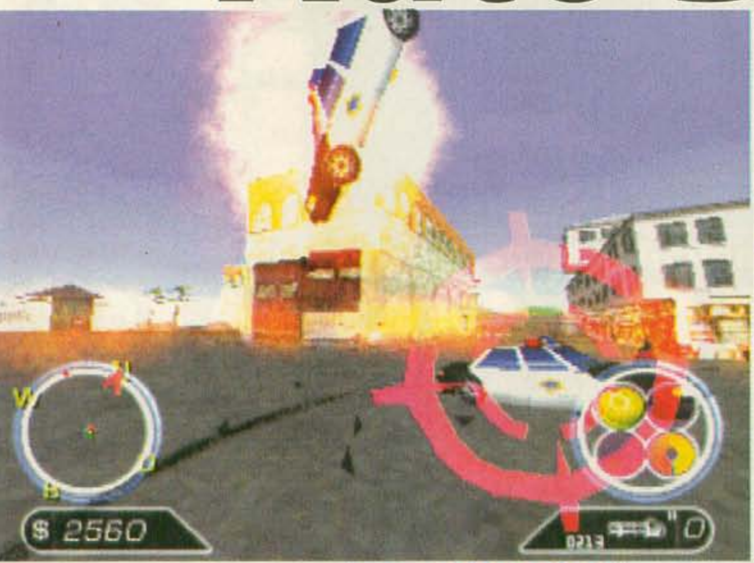
Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

**nfos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!**

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

# Auto Destruct







**Die Explosionen gehören zu den Highlights von Auto Destruct.**




*Mit den L-Tasten wechselt Ihr die vier angebotenen Kamerapositionen durch. Links unten seht Ihr den Kompaß.*



*Auto Destruct gehört zu den wenigen Spielen, bei denen die Cockpit-Perspektive ganz brauchbar ist.*

Die Jünger des Lazarus - Kults (die Namensgleichheit mit dem Schutzheiligen der Aussätzigen ist rein zufällig) machen mit terroristischen Aktivitäten verschiedene Großstädte unsicher. Der Tempel hat Euch ausgewählt, der Gewalt Einhalt zu gebieten. Also setzt Ihr Euch ans Steuer eines gepanzerten und schwerbewaffneten Sportwagens, um Lazarus' Pläne zu vereiteln. Zunächst beschränken sich die Anschläge der Anarchisten auf San Francisco, später weitet sich die Verbrecherjagd auch auf London, New York und Tokio aus. Per Funk teilt Euch das Hauptquartier die nächsten Missionen mit, die auf dem Kartenbildschirm auch schriftlich ausgegeben werden. Die Befehle beinhalten unterschiedliche Aufgaben wie das Zerstören von bestimmten Zielen, das Beschützen von Prominenten oder Informanten oder die Entschärfung von Bomben inklusive Zeitlimit. Der Kompaß links unten zeigt die Richtung zum nächsten Zielort ebenso an wie gegnerische Fahrzeuge und bei starker Beschädigung den Weg zur Werkstatt. Reparaturen kosten Kohle, doch erfolgreich absolvierte Missionen werden mit vierstelligen Beträgen belohnt. Waffen werden meist per Hubschrauber abgeladen und von Euch eingesammelt. Unter anderem stehen Euch zielsuchende Raketen, ein Maschinengewehr und ein durchschlagsstarker Laser zur Verfügung. Mit weiteren Extras frisiert Ihr Euren Flitzer auf, leistungsstärkere Motoren und neue Reifen verbessern die Fahreigenschaften erheblich. **Auto Destruct** unterstützt sowohl das NeGcon als auch das neue Analog-Pad. Am Ende jeder Mission, die sich aus mehreren Aufträgen zusammensetzt, dürft Ihr Euren Spielstand speichern.

rz




*Grafisch erinnert **Auto Destruct** stark an den dritten Teil einer inzwischen indizierten Trilogie. Die Stadtzentren wurden detailliert gestaltet, das Scrolling wirkt schnell und flüssig, lediglich der Popup-Effekt nervt etwas. Spielerisch fehlt EAs Actionrenner leider die Tiefe, der ständigen Raserei hätte etwas Abwechslung gutgetan. So absolviert Ihr eine Mission nach der anderen, rauscht stundenlang durch dieselben Stadtteile, bis endlich ein Ortswechsel neue Hoffnungen weckt. Aber auch in den anderen Regionen folgt nicht mehr viel Neues, von Langzeitmotivation keine Spur. Mit innovativerem Spieldesign hätte **Auto Destruct** sogar ein Classic verdient, so bleibt es ein nettes Ballerspiel ohne große Höhepunkte.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Action |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Neurostone |
| Testversion: | Electronic Arts |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | MC, 1 Block |
| Features: | Continue, Paßwort |
| Schwierigkeitsgrad: | 6 |
| Preis: | ca. 90 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 18 |
| Grafik: | 75% |
| Musik: | 66% |
| Soundeffekte: | 69% |

**Spielspaß: 72%**




Tel. 062 822 81 69 — Fax. 056 667 30 51

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

**N64**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Pal System | 249,– | Game Shark | 79,– |
| Original Pad | 56,90 | Original Memory Card | 34,– |
| Aerofighters Assault | 109,– | Diddy Kong Racing | 89,– |
| Bomberman | 89,– | Gretzky Hockey ´98 | 109,– |
| Chameleon Twist | 109,– | Lamborghini | 109,– |
| usw. | | | |

**PSX**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Pal System | 239,– | Pads und div. Zubehör | ab 18,90 |
| Bugriders | 89,– | One | 89,– |
| Fifa ´98 | 87,– | Spawn | 89,– |
| Masters of Teräs Käsi | 89,– | Tomb Raider 2 (kompl. dt.) | 94,– |
| usw. | | | |

**SAT**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Enemy Zero | 85,– | Sega Touring Car | 85,– |
| NHL All Star Hockey ´98 | 85,– | Sonic R | 85,– |
| usw. | | | |

Diverse Lösungsbücher wie z.B.:
Diddy Kong Racing, San Francisco Rush, Tomb Raider 2, usw.

3 Spielstationen zum Testen der Spiele / T-Shirts / Posters / usw.

NEU! Wir sind umgezogen - noch grösser - noch mehr Auswahl NEU!

**King Games - Rain 14 - Ladenpassage Rainbow - 5000 Aarau**

# Gebrauchtspiele !

## – An- und Verkauf –

SEGA * Nintendo * NEO-GEO * Sony

030/7 87 51 92 – 0 30/7 81 15 36

„Marktübersicht Telespiele" gratis!

**TVGAMES**

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7 87 51 92
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4 53 22 73

# VORSICHT WINTERFÜTTERUNG

Winterfütterung schadet mehr als sie nützt. Sie pfuscht der Natur ins Handwerk und hilft nur wenigen, ohnehin häufigen Vogelarten. Bevor Sie die Hersteller-Kassen füttern, füttern Sie sich lieber mit Informationen (für 3,- DM in Briefmarken).







Naturschutzbund Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

# Galaxy Mega Play

PlayStation

PlayStation Boot Chip 12,95 DM

| | | | |
|---|---|---|---|
| Tomb Raider 2 | 99,95 | RGB Kabel | 19,95 |
| Crash Bandicoot 2 | 99,95 | Link Kabel | 19,95 |
| Comm. & Conquer 2 | 99,95 | RF Unit | 39,95 |
| Pandemonium 2 | 99,95 | Padverlängerung | 19,95 |
| Baphomets Fluch 2 | 89,95 | 15 Block Dataflash | 39,95 |
| Discworld 2 | 89,95 | 120 Block Dataflash | 59,95 |
| MDK | 89,95 | 360 Block Dataflash | 89,95 |
| Monopoly | 89,95 | 720 Block Dataflash | 109,95 |
| Risiko | 89,95 | Game Buster Datafl. | 89,95 |
| Bust A Move 3 | 59,95 | Sony Original Pad | 49,95 |
| Fifa 98 | 89,95 | Sony Analog Pad | 59,95 |
| Resident Evil D.C | 84,95 | Edge Transp. Pad | 24,95 |
| Fighting Force | 99,95 | neGcon Analog Pad | 79,95 |
| Time Crisis inkl. Gun | 139,95 | Just Table Board | 59,95 |
| Street Figther EX | 89,95 | Namco Arcade Stick | 99,95 |
| Final Fantasy 7 | 109,95 | 4 Spieler Adapter | 69,95 |
| Moto Racer | 89,95 | Just Gun mit Laserp. | 99,95 |

**PlayStation Multinorm inkl. RGB & 6 Monaten Garantie nur 329.- DM**
**PlayStation Multinorm Value inkl. RGB & 12 Monate Gar. nur 399.- DM**

**Bochumerstraße 188 - 44625 Herne**
**Tel: 02323 451885 - Fax 02323 459044**

FUNTRONIXX

# Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14
34117 Kassel
TEL. & FAX: 0561 - 12477
Versand: 0561 - 7393801

| | |
|---|---|
| Nintendo 64 | 289,90,- |
| Pads org. Nintendo | 49,90,- |
| Adapter N64 | 39,90,- |
| Shaker Pack | 34,90-, |
| Skaker Pack mit memory | 49,90,- |
| F1 Pole Position | 139,90,- |
| Lylat Wars + Rumble | 129,90,- |
| Wayne Gretzky Hockey | 119,90,- |
| NBA Hang Time | 119,90,- |
| War Gods US. | 109,90,- |
| Hexen US. | 99,90,- |
| Mischief Makers US. | 159,90,- |
| Mace -The Dark Age US. | 159,90,- |
| Int. Super Star Soccer | 119,90,- |
| Extreme G. | 139,90,- |
| Multi Racing | 119,90,- |
| NFL Quarterback Club 98 | 139,90,- |
| Bomber Man | 89,90,- |
| Clayfighter 63 1/3 | 139,90,- |

| | |
|---|---|
| Sony PSX Playstation mit Umbau | 359,90,- |
| G. Police | 104,90,- |
| Ace combat 2 | 89,90,- |
| Croc | 89,90,- |
| Colony Wars | 89,90,- |
| Kurushi | 79,90,- |
| Rapid Racer | 89,90,- |
| V Rally | 89,90,- |
| Final Fantasy 7 | 107,- |
| Command & Conquer 2 | 99,90,- |
| MDK | 99,90,- |
| Pandemonium 2 | 89,90,- |
| Fighting Force | 99,90,- |
| Time Crisis +Gun | 159,90,- |
| Tomb Raider 2 | 94,90,- |
| Crash Bandicoot 2 | 99,90,- |

| | |
|---|---|
| Platinum Titel | je 44,90,- |
| Sony Spiele | ab 39,90,- |

| | |
|---|---|
| Saturn | |
| Umbau Saturn | 79,90,- |
| Bug Too | 59,90,- |
| Mekun 3D | 99,90,- |
| Exhumed | 79,90,- |
| Pandemonium | 79,90,- |
| Super Puzzle Fighter | 49,90,- |
| Resident Evil | 99,90,- |
| Last Bronx | 99,90,- |
| US. + dt. Spiele | ab 29,90,- |

**Ab einem Bestellwert von 250,- DM (ohne Hardware) Versandkosten frei !**
Ladenpreise können abweichen

| | |
|---|---|
| RGB Kabel | 29,90,- |
| Pad Verl. | 14,90,- |
| Memory Card | 34,90,- |
| Pad Sony | 39,90,- |
| Analog Pad | 49,90,- |
| Pad Rumble Umbau | 39,90,- |
| Import PSX Spiel | ab 39,90,- |
| Bushido Blade jp. | 119,90,- |
| Clock Tower Adv. | 119,90,- |
| Gun Bullet | 99,90,- |
| usw. | |

**NEO - GEO RESTPOSTEN !**

Weitere Titel ab Lager lieferbar !!!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. 10 DM Versandkosten versandt. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30 berechnet.

## Media Control TOP 10

| | | | |
|---|---|---|---|
| **SUPER NINTENDO** | | | |
| 1 | (2) | Super Streetfighter 2 – Classic Line | SNES |
| 2 | (1) | Lucky Luke | SNES |
| 3 | (6) | Donkey Kong Country 3 | SNES |
| 4 | (4) | Super Mario All Stars – Classic Line | SNES |
| 5 | (5) | Das Dschungelbuch – Classic Line | SNES |
| 6 | (8) | Lufia | SNES |
| 7 | (3) | Donkey Kong Country – Classic Line | SNES |
| 8 | (neu) | F-Zero | SNES |
| 9 | (7) | Super Mario Kart – Classic Line | SNES |
| 10 | (neu) | Super Soccer | SNES |
| **SATURN** | | | |
| 1 | (1) | Resident Evil | Saturn |
| 2 | (2) | Tomb Raider | Saturn |
| 3 | (3) | Warcraft 2 | Saturn |
| 4 | (8) | Blazing Dragons | Saturn |
| 5 | (4) | Command & Conquer | Saturn |
| 6 | (neu) | Discworld 2 | Saturn |
| 7 | (5) | Dragon Force | Saturn |
| 8 | (–) | Bomberman | Saturn |
| 9 | (7) | Sega Rally | Saturn |
| 10 | (–) | Dark Savior | Saturn |
| **PLAYSTATION** | | | |
| 1 | (neu) | Tomb Raider II | PlayStation |
| 2 | (neu) | Final Fantasy VII | PlayStation |
| 3 | (2) | G-Police | PlayStation |
| 4 | (neu) | Command & Conquer 2 | PlayStation |
| 5 | (neu) | Hercules | PlayStation |
| 6 | (5) | Croc – Legend of the Gobbos | PlayStation |
| 7 | (9) | Rayman – Platinum | PlayStation |
| 8 | (3) | Oddworld – Abe's Oddysee | PlayStation |
| 9 | (neu) | Monopoly | PlayStation |
| 10 | (6) | V-Rally | PlayStation |

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

## Die zehn besten TESTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Skullmonkeys | PlayStation | 90% |
| 2 | Z | PlayStation | 87% |
| 3 | FIFA '98: Road to World Cup | Nintendo 64 | 85% |
| 4 | Grand Theft Auto | PlayStation | 85% |
| 5 | Bust-a-Move 3 | PlayStation | 85% |
| 6 | adidas Power Soccer 2 | PlayStation | 83% |
| 7 | NHL Face Off '98 | PlayStation | 83% |
| 8 | Herc's Adventure | PlayStation | 79% |
| 9 | Steep Slope Sliders | Saturn | 74% |
| 10 | Auto Destruct | PlayStation | 72% |

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

## VG-LESER Top 10

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Final Fantasy VII | PlayStation |
| 2 | Goldeneye | Nintendo 64 |
| 3 | extreme G | Nintendo 64 |
| 4 | Mario Kart 64 | Nintendo 64 |
| 5 | Tomb Raider 2 | PlayStation |
| 6 | Resident Evil | PlayStation |
| 7 | Formel 1 '97 | PlayStation |
| 8 | Diddy Kong Racing | Nintendo 64 |
| 9 | Resident Evil DC | PlayStation |
| 10 | ISS 64 | Nintendo 64 |

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort „Hits", Gruber Str. 46 a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95 12 98

## Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT.... Arkanoid Returns, PS
... weil's mit Paddle einfach Mega-Genial ist

HÖRT ZUR ZEIT ...... Metallica, Re-Load
.... weil die Alt-Rocker noch richtig fetzen

FILM-FAVORIT................. Face/Off
weil es einfach der beste John Woo-Film ist



SPIELT ZUR ZEIT.. Thunderforce 5, Saturn
todesgeiler Sound und klassisches Gameplay

HÖRT ZUR ZEIT ...... Paradisio, Bailando
........... weil es ihn an Mexico erinnert

FILM-FAVORIT........ Alien Resurrection
weil er sonst nix gesehen hat diesen Monat



SPIELT ZUR ZEIT.... Grand Theft Auto, PS
weil er inzwischen alle Kurse auswendig kennt

HÖRT ZUR ZEIT ............. nur Radio
...... weil sein CD-Player den Geist aufgab

FILM-FAVORIT............. The Blackout
..... weil Dennis Hopper einfach geil spielt




ÜBT ZUR ZEIT ............ FIFA 98, N64
weil er wenigstens 1x gegen Ralf gewinnen will

HÖRT ZUR ZEIT.. den Bonus-Room-Track
........... aus Skull Monkeys (saugeilo!!!)

FILM-FAVORIT ................. Scream
................ weil's so schön gruslig ist



SPIELT ZUR ZEIT ..... Skull Monkeys, PSX
.. weil's turbowitzig erfrischend rüberkommt

HÖRT ZUR ZEIT .......Mika Vainio, Onko
......(so 'ne holländische Klanginstallation)

FILM-FAVORIT ............ Funny Games
..... weil die Schmerzgrenze erreicht wird

## KINOHITS des Monats

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Hercules | mit lauter Kleinkindern im Kino |
| 2 | The Game | mit Michi Douglas |
| 3 | Sieben Jahre in Tibet | mit Sexy-Face Brad Pitt |
| 4 | Project: Peacemaker | mit George Clooney |
| 5 | Scream – Schrei! | mit Horror von Wes Craven |
| 6 | Ganz oder gar nicht | mit Nackedeis |
| 7 | Air Force One | immer noch mit Harrison Ford |
| 8 | Ballermann 6 | mit Quatschkopf Tom Gerhardt |
| 9 | Fletcher's Visionen | mit viel Verschwörung |
| 10 | Austin Powers | mit Mieze (Liz Hurley) |

# Devil's Deception



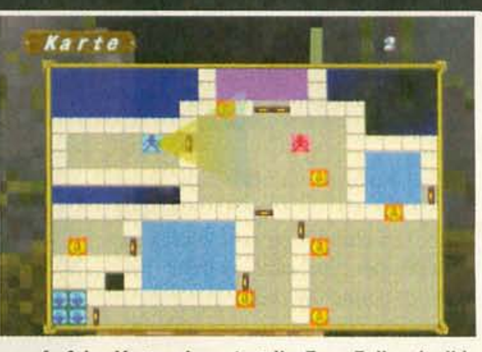

Mist! Das schlaue Ritterkerlchen ist unserer Wandspeerfalle ausgewichen.




Über alle neckischen Gemeinheiten lassen sich detaillierte Daten abrufen.




Jetzt sitzt er in der Falle, der Ninja. Her mit der Energie!




Auf der Karte observiert Ihr Eure Fallen (gelb) und Eindringlinge (rote Strichmännchen).

Da behaupte noch einer, Spiele laufen immer nach dem gleichen Prinzip („Erledige alle Bösewichte") ab. Sunsoft belehrt uns mit Tecmos **Devil's Deception** da eines Besseren und dreht den Spieß um. Nach einem mittelalterlichen Komplott landet Ihr für einen Vatermord, den eigentlich Euer diabolischer Bruder begangen hat, am Galgen und erhaltet netterweise von der Hölle die Chance zur Rückkehr auf die Erde, falls Ihr es schafft, den leibhaftigen Satan wiederzubeleben. Das ist aber nur durch Zufuhr von genügend frischen Seelen möglich, die in Gestalt von Abenteurern und Verzweifelten eine sagenumwobene Burg in der Hoffnung auf Schätze aufsuchen. Als frisch eingesetzter Burgherr (O.K., zuerst muß der alte Herrscher um die Ecke gebracht werden) versucht Ihr nun, die Eindringlinge mit Euren Fallen und später auch mit selbstgeschaffenen Monstern zu fangen und in für Euch wichtige Taler und Zauberkraft umzuwandeln. Das Ganze läuft dann so ab: Nachdem Ihr Eure Besucher hinsichtlich Stärke und Gewandtheit gemustert habt, kauft Ihr im Strategieteil neue Gänge und verschiedene Zimmer und modelliert die Verließe derart, daß Eure fiesen Fallen (Stahlkäfige, Speergruben, tonnenschwere Gewichte, Bärenfallen etc.) am besten zur Geltung kommen. Ist alles niederträchtig genug nach Euren Wünschen eingerichtet, macht Ihr im 3D-Action-Modus sozusagen Jagd auf die Lara Crofts dieser Welt. Mit simulierten Hilferufen und Todesschreien lockt Ihr die armen Opfer an und aktiviert zum richtigen Zeitpunkt, der auf dem Screen durch ein blinkendes rotes Dreieck angezeigt wird, Eure vorinstallierten Bosheiten, auf daß die unachtsamen Schatzsucher in ihr Verderben rennen. Um Euer Ziel zu erfüllen, müßt Ihr „richtig herzlos sein" (Zitat Satans Botin) und sogar eine arme Lady, die Schätze für die Heilung ihrer kranken Tochter sucht, in eine Messerwand laufen lassen. Insgesamt 6 Stages lang verteidigt Ihr so Euer Gemäuer, ab Numero drei („Die Seelenessenz") bekommt Ihr es mit richtig ausgefuchsten Widersachern zu tun. Ein Save verschlingt übrigens neun (!) Memory Card Blocks. *rk*




*Für die Spielidee bekommen Tecmo/Sunsoft von mir für* ***Devil's Deception*** *eine 1+ verliehen, doch leider existiert bei Videospielen eine Parallele zum Fußball: Eine super Idee mit schwacher Ausführung ergibt trotzdem kein Tor. Die Eindringlinge in Eurer Burg verhalten sich stellenweise wirklich dämlich: Sobald Euch z.B. ein Kaufmann erblickt, wirft er Euch permanent Pfannen um die Ohren. Tippt Ihr ihm dann auf die Schulter, will er mit Euch wie auf einem ganz normalen Bazar handeln. Das Fangen an sich stellt sich in späteren Levels mehr oder weniger als Glückssache heraus. Ob Ihr die Fallen kurz vorher oder beim Blinken auslöst, macht da keinen großen Unterschied: Nachdem sich der Ninja auch unter der 20sten Messerwand weggeduckt hat, fragt man sich schon, was man denn noch tun soll. Eure einzige Aktionsmöglichkeit im Action-Modus besteht nämlich im Knöpfchendrücken bei Falle in Sichtweite. Und warum muß das Stürzen in eine Fallgrube bei diesem doch ernsten Spielthema von Paulchen Panther-Trickfilm-Soundeffekten begleitet werden? Ungewollt komische Dialoge lassen auch etwas die Atmosphäre verblassen. Trotzdem: Wer mal eine völlig neue Gameplay-Idee ausprobieren möchte, dem sei* ***Devil's Deception*** *trotz seiner Bugs ans Herz gelegt.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Action-Strategie |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Tecmo/Sunsoft |
| Testversion: | Laguna |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | MC 9 Blocks |
| Features: | keine |
| Schwierigkeitsgrad: | 7 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16 |
| Grafik: | 65% |
| Musik: | 62% |
| Soundeffekte: | 69% |

**Spielspaß: 70%**

# Bug Riders The Race of Kings



Die Anzeige rechts unten gibt Aufschluß über Euren Käfer-Gesundheitszustand.




Obwohl Bug Riders kein richtiges Rennspiel ist, sind die Zeitlimits happig bemessen.



Mit Cheat gibt's auch den Tiger-shark Prototypen.

Jedem Kollegen im Haus bzw. jedem Besucher, der während unserer Bug-Rider-Testsessions gerade zufällig am Spielezimmer vorbeilief, entfuhr beim Anblick dieses seltsam anmutenden Machwerks spontan ein Satz in der Kategorie von „Gottogott, was für ein Superschwachsinn!". Um diese heftige Reaktion verstehen zu können, muß man wissen, daß Eure Spielfigur hier in Panzer-Dragoon-Manier auf einem blechernen Käfer reitet, dessen Geschwindigkeit durch den Einsatz eines Schlagstocks geregelt wird. Obwohl dies klingt wie die Beschreibung eines neuartigen Rennspiels, trifft es den Kern der Sache nicht wirklich. Drescht Ihr nämlich ununterbrochen auf Euer armes Insekt ein, fängt selbiges furchtbar zu quieken an. Bei kontinuierlichem Mißbrauch scheidet Ihr sogar frühzeitig wegen „Motorschaden" aus. Wählt man nicht gerade den Extermination-Modus, wo es sowieso ausschließlich darum geht, so viele gegnerische Käfer-Ritter wie möglich mit Eurer Bordkanone oder den Special Weapons abzuschießen, müßt Ihr Euch im Campaign-Modus nur jeweils für ein weiteres Rennen qualifizieren. Im Fantasy-Königreich von Balsamico, ähh.. Entymion, wird nämlich ein Thronfolger gesucht, der mittels dieses bescheuerten Kampfes bestimmt werden soll. Da Ihr, wie schon gesagt, nicht immer Höchstgeschwindigkeit fliegen dürft, besteht die zweite Möglichkeit, um sich vorne zu plazieren, darin, taktisch vorzugehen, indem Ihr Eure 15 Mitstreiter einfach abballert. Das regelmäßige Anpeilen von Beschleunigungsringen ist ebenfalls hilfreich, um voranzukommen, wobei das Durchfliegen blauer Beschleuniger zusätzlich Extra-Zeit einbringt (um das Zeitlimit einzuhalten) und bunte Ringe (wechseln ihre Farbe) zu verschiedenen Extrawaffen verhelfen. Entgegen den Verlautbarungen in der Pressemitteilung besteht leider keine „unbegrenzte Bewegungsfreiheit für rasante Überholmanöver". Durch die unsichtbare, aber vorhandene Streckenbegrenzung werdet Ihr immer schön auf Kurs gehalten. Zwischen 8 verschiedenen Fahrern und Käfern dürft Ihr wählen. Ist Euch nicht nach Thronbesteigung zumute, könnt Ihr Euch auch im Time-Trial- oder Zweispielermodus versuchen. *ds*




Zu zweit könnt Ihr gegen- oder miteinander spielen.



GEHT SO

*Die Entwickler von **n-space** haben sich schon bei **Tigershark** nicht mit Ruhm bekleckert, so daß unsere Vorfreude eher gedämpft war. Der Spagat zwischen Rennspiel mit Hoverbikes (hier in Form fliegender Käfer) und einem Action-Game ist gründlich in die Hose gegangen. Es wäre besser gewesen, die üblichen Rennspielelemente samt einer Streckenmarkierung beizubehalten und denjenigen Fahrer zu belohnen, der immer Vollgas gibt, in den Kurven geschickt slidet und nie anrempelt. So müßt Ihr umständlich mit einem Schlagstock im richtigen Rhythmus auf Euer Gefährt einschlagen, statt das Gaspedal richtig durchtreten zu dürfen und hin und wieder per Druck auf die L2-Taste Euren Schutzschild ausfahren. Was für ein Krampf! Selbst die relativ große Anzahl von 16 Kursen kann nicht wirklich überzeugen, da es sich im Prinzip lediglich um fünf sehr kurze Strecken handelt, die in abgewandelter Form befahren werden. Da eine Zielmarkierung fehlt, ist das Schießen mit der Standardwaffe ein ungenaues Vergnügen. Aufgrund der ausgefallenen Idee kann man Bug Riders einen gewissen Unterhaltungswert, der allerdings eher auf unfreiwilliger Komik beruht, nicht absprechen. Schreitet kein Kammerjäger ein, dürfte die Insektenplage im Zuge der Flut an brillanten Weihnachtstiteln aber sowieso bald untergehen.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Fantasie-Shooter mit Rennspielelementen |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | GTI |
| Testversion: | GTI |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | MC oder Paßwörter |
| Besonderheit: | Erstes Käferrennspiel |
| Schwierigkeitsgrad: | 6-8 |
| Preis: | ca. 90 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 6 |
| Grafik: | 65% |
| Musik: | 70% |
| Soundeffekte: | 30% |

**Spielspaß: 58%**

# MARO VIDEOSPIELE

**Kooperationspartner gesucht**

## NEO GEO CD
Single Speed — 449,90

| | | |
|---|---|---|
| JOY-PAD | DM | 69,90 |
| RGB-KABEL | DM | 39,90 |

## NEO GEO CD

| | | |
|---|---|---|
| ART OF FIGHTING 3 | DM | 139,90 |
| BRIKINGER | DM | 139,90 |
| BUBBLE BOBBLE PUZZLE | DM | 69,90 |
| CROSSED SWORD | DM | 79,90 |
| CYBER LIP | DM | 119,90 |
| FATAL FURY 3 | DM | 49,90 |
| FF REAL BOUT SPECIAL | DM | 149,90 |
| GALAXY FIGHT | DM | 79,90 |
| GOW CAIZER | DM | 129,90 |
| KARNOV'S REVENGE | DM | 99,90 |
| KING OF FIGHTERS 94 | DM | 49,90 |
| KING OF FIGHTERS 95 | DM | 99,90 |
| KING OF FIGHTERS 96 | DM | 129,90 |
| KING OF FIGHTERS 97 | DM | 149,90 |
| LAST RESORT | DM | 119,90 |
| MAH JONG | DM | 99,90 |
| METAL SLUG | DM | 139,90 |
| MUTATION NATION | DM | 79,90 |
| NINJA COMBAT | DM | 79,90 |
| OVERTOP | DM | 139,90 |
| PULSTAR BLAST | DM | 149,90 |
| PULSTAR | DM | 89,90 |
| ROBO ARMY | DM | 99,90 |
| SAMURAI SHODOWN 3 | DM | 99,90 |
| SAMURAI SHODOWN 4 | DM | 139,90 |
| SAVAGE REIGN | DM | 69,90 |
| SOCCER BRAWL | DM | 119,90 |
| STAKES WINNER | DM | 99,90 |
| SUPER SIDEKICKS | DM | 79,90 |
| TOP PLAYERS GOLF | DM | 99,90 |
| VIEW POINT | DM | 89,90 |




REAL BOUT SPEZIAL

## NEO GEO MODULE

| | | |
|---|---|---|
| KING OF FIGHTERS 97 | DM | 649,90 |
| KIZUNA ENCOUNTER | DM | 599,90 |
| PULSTAR BLAST | DM | 649,90 |
| PULSTAR | DM | 499,90 |
| SAMURAI SHODOWN 3 | DM | 249,90 |
| ULTIMATE ELEVEN | DM | 449,90 |

An- u. Verkauf von Gebrauchten NEO GEO MODULEN

### Playstation SONDERANGEBOTE — je 49,90

ACTUA SOCCER, AIR COMBAT, ALIEN TRILOGY, BATTLE ARENA TOSHINDEN, BUST A MOVE 2, CASPER, DESCENT 2, DESTRUCTION DERBY, EXHUMED, FADE TO BLACK, FIFA SOCCER 96, PANDEMONIUM, RIDGE RACER, RIDGE RACER REVOLUTION, ROAD RASH, ROBOTRON X, SPIDER, TEKKEN, TRACK U. FIELD, TRUE PINNBALL, WIPE OUT, WORMS

!!! TOP ANGEBOTE !!!

GATIS!

„UnserWeihnachtsangebot, wenn Sie bis zum 31.12.1997 zwei Spiele Ihrer Wahl bestellen, erhalten Sie diese Versandkostenfrei u. einen Dinkie Dino (Tamagotchi)" Gratis Solange Vorrat reicht.

TAMAGOTCHI DINKY DINO

## SONY
Playstation Grundgerät — 299,90




GRAND THEFT AUTO

## SONY Playstation
Multi Umbau + RGB — 399,90

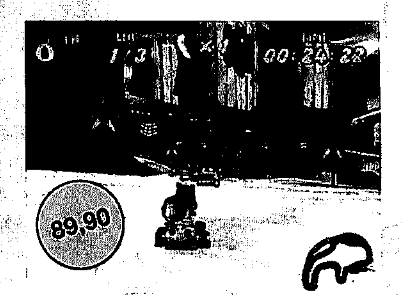
| | | |
|---|---|---|
| ANALOG CONTROLLER | DM | 69,90 |
| ANTENNENKABEL | DM | 39,90 |
| CONTROL PAD ORIGINAL IN 4 FARBEN ERHÄLTLICH | DM | 44,90 |
| HYPERBLASTER PISTOLE | DM | 69,90 |
| MEMORY CARD ORIGINAL | DM | 39,90 |
| MOGELMODUL GAMEBUSTER | DM | 89,90 |
| ACE COMBAT 2 DT. | DM | 89,90 |
| AUTO DESTRUCT | DM | 89,90 |
| BAPHOMETS FLUCH 2 | DM | 89,90 |
| BUG RIDERS | DM | 89,90 |
| BUST A MOVE 3 DT. | DM | 69,90 |
| CASTLEVANIA | DM | 89,90 |
| COLONY WARS | DM | 89,90 |
| COMMAND U. CONQUER 2 | DM | 99,90 |
| COOL BOARDERS 2 01/98 | DM | 109,90 |
| COURIER CRISIS | DM | 69,90 |
| CRASH BANDICOOT 2 DT. | DM | 99,90 |
| CROC | DM | 84,90 |
| DEVILS DECEPTION | DM | 89,90 |
| DISCWORLD 2 DT. | DM | 89,90 |
| DYNASTY WARRIORS | DM | 89,90 |
| FIFA SOCCER 98 DT. | DM | 89,90 |
| FIGHTING FORCE DT. | DM | 99,90 |
| FINAL FANTASY 7 DT. | DM | 109,90 |
| FROGGER | DM | 89,90 |
| G-POLICE DT. | DM | 109,90 |
| GRAND THEFT AUTO | DM | 84,90 |
| HERC'S ANDVENTURE | DM | 89,90 |
| HERCULES | DM | 89,90 |
| LOST WORLD | DM | 69,90 |
| MASS DESTRUCTION | DM | 79,90 |
| MDK | DM | 89,90 |
| MICRO MACHINES V3 | DM | 69,90 |
| MONOPOLY | DM | 89,90 |
| MOTO RACER DT. | DM | 89,90 |
| NASCAR RACING 98 | DM | 89,90 |
| NHL BREAKAWAY HOCKEY | DM | 89,90 |
| NIGHTMARE CREATURE 01/98 | DM | 99,90 |
| NUCLEAR STRIKE | DM | 89,90 |
| ODDWORLD | DM | 89,90 |
| PANDEMONIUM 2 | DM | 89,90 |
| PARAPPA THE RAPER. DT. | DM | 79,90 |
| RAPID RACER | DM | 89,90 |
| RESIDENT EVIL DIR. CUT DT. | DM | 89,90 |
| RISIKO | DM | 89,90 |
| SHADOWMASTER | DM | 89,90 |
| RESIDENT DIR. CUT DT. | DM | 89,90 |
| THEME HOSPITAL | DM | 89,90 |
| TIME CRISIS + PISTOLE | DM | 169,90 |
| TOCA TOURING CAR | DM | 99,90 |
| TOMB RAIDER 2 | DM | 99,90 |
| TRANSPORT TYCOON | DM | 79,90 |
| V-RALLY | DM | 89,90 |
| WARCRAFT 2 | DM | 89,90 |
| Z | DM | 79,90 |

## SONY USA Importe

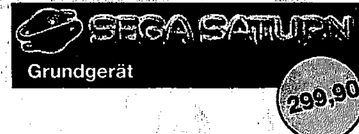
| | | |
|---|---|---|
| RESIDENT EVIL DIR. CUT DT. INCL. DEMO RE2 | DM | 89,90 |
| NIGHTMARE CREATURE 01/98 | DM | 99,90 |
| TIME CRISIS + PISTOLE | DM | 169,90 |
| CRASH BANDICOOT 2 DT. | DM | 99,90 |

## NINTENDO® 64
Grundgerät — 299,90

| | | |
|---|---|---|
| JOYPAD IN 6 FARBEN ERHÄLTL. | DM | 59,90 |
| MEMORY CARD ORIGINAL | DM | 39,90 |
| MOGEL MODUL GAMEBUSTER | DM | 99,90 |
| RUMBLE PAK ORIGINAL | DM | 39,90 |
| BLAST CORPS | DM | 119,90 |
| BOMBERMAN 64 | DM | 89,90 |
| CHAMELEON TWIST | DM | 139,90 |
| CLAYFIGHTER 63 1/3 | DM | 149,90 |
| DARK RIFT | DM | 149,90 |
| DIDDY KONG RACING | DM | 89,90 |
| EXTREME G | DM | 149,90 |
| F1 POLE POSITION | DM | 139,90 |
| FIFA SOCCER 98 | DM | 149,90 |
| G.A.S.P. | DM | 149,90 |
| GOEMON | DM | 149,90 |
| HEXEN 64 | DM | 129,90 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64 | DM | 124,90 |
| LAMBORGHINI CHALLENGE | DM | 149,90 |
| LYLAT WARS + RUMBLE PAK | DM | 139,90 |
| MADDEN 64 | DM | 149,90 |
| MARIO 64 | DM | 89,90 |
| MARIOKART 64 | DM | 89,90 |
| MISCHIEF MAKERS | DM | 89,90 |
| MULTIRACING CHAMPIONSHIP | DM | 139,90 |
| NFL QUATERBACK CLUB 98 | DM | 139,90 |
| SAN FRANCISCO RUSH | DM | 139,90 |
| TOP GEAR RALLY | DM | 149,90 |
| TUROK | DM | 139,90 |
| WCW | DM | 149,90 |




Diddy Kong Racing




Grundgerät — 299,90

| | | |
|---|---|---|
| UNIVERSALADAPTER | DM | 34,90 |
| BOMBERMAN DT. | DM | 99,90 |
| CROC | DM | 99,90 |
| DRAGON FORCE DT. | DM | 99,90 |
| ENEMY ZERO | DM | 109,90 |
| LAST BRONX | DM | 99,90 |
| LOST WORLD | DM | 99,90 |
| RESIDENT EVIL | DM | 99,90 |
| SEGA TOURING CAR | DM | 99,90 |
| WARCRAFT 2 | DM | 99,90 |

**Stuttgart** — LADEN + VERLEIH
MARO
Königstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. (07 11) 22 14 22
Fax (07 11) 22 14 25

**Ulm** — LADEN + VERSAND
MARO
Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. (07 31) 6 02 07 55
Fax (07 31) 6 02 07 56

**Reutlingen** — LADEN + VERSAND
MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. (0 71 21) 32 00 14
Fax (0 71 21) 32 00 45

**Herzogenaurach** — LADEN + VERLEIH
MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. (0 91 32) 6 06 58
Fax (0 91 32) 7 56 19

**Spaichingen** — LADEN + VERLEIH
MARO
Obere Wiesen (Grosso)
78549 Spaichingen
Tel./Fax (0 74 24) 50 37 63

**München** — LADEN + VERSAND
MARO
Seidlstraße 4
80335 München
Tel. (0 89) 54 83 00 36
Fax (0 89) 54 83 00 38

**Baden-Baden** — LADEN + VERLEIH
MARO'S Frey Spiel
Büttenstraße 7
76530 Baden-Baden
Tel. (0 72 21) 3 81 30

**Ludwigsburg** — LADEN + VERLEIH
MARO
Topmedia
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel./Fax (0 71 41) 90 22 42

**Trier** — LADEN
Mell's Gameshop
Metternichstraße 40
54292 Trier
Tel. (06 51) 9 91 30 21
Fax (06 51) 9 91 30 22

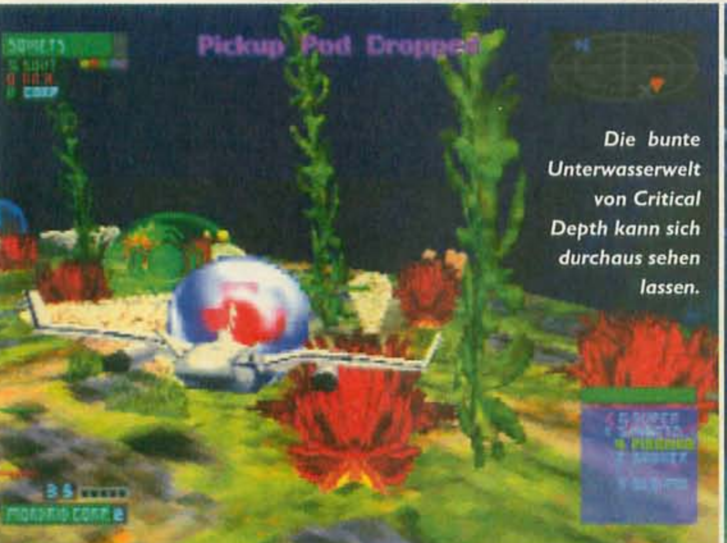
**Hamburg** — LADEN
NRG
Wandsbeker Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel./Fax (0 40) 25 56 63

**Versand-Telefon (0711) 9 56 11 30**
**Fax (0711) 55 75 63**
König-Karl-Straße 66 70372 Stuttgart
Mo. bis Fr. von 10.00 bis 18.30 Uhr

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei · An und Verkauf von gebrauchten Spielen · Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und SONY Playstation möglich · Spielelösungen zu allen gängigen Konsolenspielen lieferbar · US- und Japan-Importe am Lager · Händleranfragen erwünscht!

MARO im Internet: http://www.maro-gmbh.com

# Critical Depth



*Die bunte Unterwasserwelt von Critical Depth kann sich durchaus sehen lassen.*




*In den Tiefen des Ozeans kämpfen zwölf verfeindete Unterwasserboote um die größte Entdeckung der Geschichte.*




*Die begehrten Power-Artefakte werden dem Gegner einfach abgeluchst.*

*Im Split-Screen-Mode dürft Ihr gegen einen menschlichen U-Boot-Fahrer antreten.*

Ein ungeheures Geheimnis steht kurz vor seiner Enthüllung: In den Weltmeeren wurden mysteriös glühende Artefakte unbekannter Herkunft entdeckt, die sich besorgniserregend ausbreiten. In den einst friedlichen Gewässern wütet nun ein fürchterlicher Krieg, in dem sich verschiedene Parteien gegenseitig daran hindern wollen, das Rätsel dieser leuchtenden Wunderkapseln zu entschlüsseln. **Critical Depth** ist ein ballerorientiertes Sammelwettrennen mit anderen Widersachern, gegen heimtückische Waffensysteme und die Zeit. Zur Auswahl stehen zwölf verschiedene U-Boote, um durch weitläufige 3D-Gewässer zu tauchen: In den Tiefen des Ozeans lauern bizarre Kreaturen und tückische Strömungen - ein falsches Manöver, und unser Unterwassergefährt wird von den Felsen zertrümmert. Absolut überlebensnotwendig ist das schnelle Navigieren sowie das geschickte Ausweichen bei Torpedo-Angriffen. Das Spielziel besteht darin, alle Kapseln vor den Konkurrenten einzusammeln und damit durch ein Energietor zu flüchten. Riesige Unterwasserlandschaften mit abwechslungsreichem Terrain dienen dafür als Spielwiese. Nur wer aufmerksam forscht und alle Vorteile nutzt, übersteht den Tiefdruck. Mit den vorderen L- und R-Tasten muß für die aktuelle U-Boot-Konkurrenz der richtige Waffentyp herausgepickt, ein Ziel fixiert und abgefeuert werden. Zum Reinschnuppern genügt die Anwahl des Battle Mode. Geduldige Schlachtenbummler versuchen sich indes an der zehn Level-Mission. Im "Death Match"-Modus darf ein zweiter Spieler abtauchen - wahlweise als Verbündeter oder Gegner. Spezialeffekte wie Nebel, transparente Luftblasen und verschiedene Lichtquellen gaukeln uns dabei eine faszinierende Unterwasserwelt vor. ws



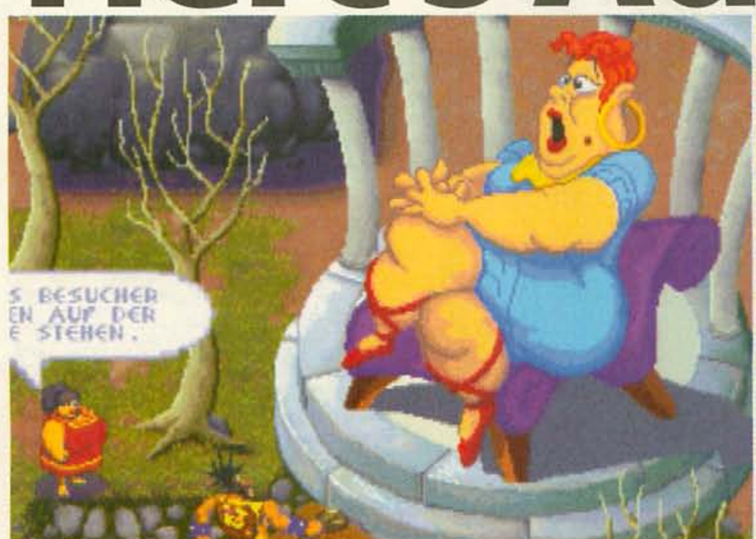

*Gewiß, auf den ersten Blick bietet **Critical Depth** rasante Tiefsee-Action in atemberaubenden Unterwasserwelten. Immer neue, malerische Ozean-Panoramen (versunkene Städte, griechische Tempel-Labyrinthe und Grotten-Gänge) sorgen zumindest für optische Abwechslung. Technisch wird Critical Depth zu einem Wechselbad der Gefühle: Das Spektrum reicht von einem „Wow" bis „Naja", obwohl letzteres deutlich überwiegt. Trotzdem kommen Wellengeplätscher und Tiefengefühl noch halbwegs gut rüber. Ihr braust unentwegt durch strömungsreiches Gewässer, ballert auf die lästige Konkurrenz und sammelt deren gemopste Artefakte ein. Der Spielspaß beschränkt sich damit allenfalls auf einen langen Nachmittag. Wer lieber mit actionlasterigen U-Boot-Simulationen in See sticht, wird Critical Depth über jeden vergleichbaren Vorgänger (z.B. **Tigershark**) lieben. Alle anderen wenden sich vielversprechenden Action-Abenteuern zu, die vielleicht in anderen Genre-Gewässern tümpeln. Für den ultimativen Tiefenkoller wird auch hier zu wenig geboten. Ein Jammer um die durchaus vorhandenen Entwickler-Qualitäten, aber mehr ist daraus leider nicht geworden.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| **System:** | PlayStation |
| **Spieletyp:** | Action-Ballerspiel |
| **Datenträger:** | CD |
| **Hersteller:** | GT-Interactive |
| **Testversion:** | GT-Interactive |
| **Spieler:** | 1-2 |
| **Speicheroption:** | MC 1 Block |
| **Features:** | keine |
| **Schwierigkeitsgrad:** | 3-6 |
| **Preis:** | ca. 100 Mark |
| **VG-Altersempfehlung:** | 16 |
| **Grafik:** | 75% |
| **Musik:** | 65% |
| **Soundeffekte:** | 66% |

**Spielspaß: 60%**

# Herc's Adventure



Zeus' liebliche, überdimensionale Gattin Hera vermißt ihre Lieblingskuh und schickt Euch deshalb von Elis nach Sparta.




In der olympischen Muskelbude erhält Hercules den nötigen Schliff.



Ups, da hat der Zyklop unseren Helden glatt platt wie einen Pfannkuchen gemacht.

In Athen regnets Tresore (?!) und der Weg zur Medusa ist großzügig beschildert.

Im zweiten Hercules-Spiel dieser Saison schickt Euch Lucas Arts in einem Action Adventure auf eine Reise ins antike Griechenland, die genau dort weitermacht, wo man beim erfolgreichen Duo **Zombies** und **Ghoul Patrol** auf dem Super Nintendo aufgehört hat. Eure von Hades entführte Götterfreundin will gerettet werden, und so marschiert Ihr alleine oder zu zweit als Hercules (zwei weitere Charaktere sind zusätzlich verfügbar) aus der Vogelperspektive durch das in alle Richtungen scrollende Bermudadreieck zwischen Athen, Sparta und Kreta. Nach altem Superheldenbrauch werden dabei glänzend animierte Zyklopen mit der Keule vermöbelt, Minotauren mit Poseidon-Dreizacken erlegt und sämtliche andere Monstren der griechischen Mythologie in bester Comic-Manier die Gräten verbogen. Anders als beim oben erwähnten Duo existiert in **Herc's Adventure** nur eine riesengroße Welt, in der Ihr von den Göttern im Gegenzug für ihre Hilfe mit verschiedenen Aufträgen durch die Gegend geschickt werdet. Hera will ihre entlaufene Lieblingskuh wiederhaben, Poseidon trachtet nach dem Kopf des Minotauren-Königs, und Athene wünscht sich nichts lieber, als der verhaßten Medusa den Garaus zu machen. Geblieben sind dagegen die verrückten und teilweise nichtsnutzigen Slapstickwaffen, die Ihr bei fliegenden Händlern gegen Gold kaufen oder in den verwinkelten Ecken des Spiels finden könnt. Mit einem Sack Frösche, aufblasbaren Kühen, Pfefferschoten oder Fischgräten läßt sich doch ganz ordentlich Jagd auf die griechische Armee machen, oder? Der unabwendbare Ein-Mann-Marathon wird im Laufe Eures Feldzugs durch Katapultflüge (schöner reisen in der Antike!), Ausflüge auf dem Rücken von Fischen oder Trainingseinheiten mit Betonkühen in der olympischen Muskel-Bude aufgelockert. Abspeichern läßt sich Euer Spielstand nur bei einem Geschichtsschreiber in den großen Städten für zwei Goldstücke, die erstmal gefunden werden wollen. Gebt Ihr den Geist auf, müßt Ihr zunächst in einem speziellen Level der Skelettarmee in Hades' Unterwelt entkommen, bevors 'normal' weitergeht. *rk*




*Welch ein Lichtblick! Endlich mal wieder ein auf exzellenter Zeichentrickgrafik basierendes Spiel der alten Schule im Dschungel des ganzen texturierten Polygon-Einheitsbreis.* ***Herc's Adventure*** *macht aufgrund der liebevollen Animationen, guten Pointen (Erste Wache: 'Rufus hat den Schlüssel', Zweite Wache: 'Das große Wildschwein hat Rufus gefressen') und des durchdachten Leveldesigns genausoviel Spaß wie seinerzeit* ***Zombies*** *in der 16-Bit-Ära. Erfrischenderweise hat man sich beim Design der Helden und Götter meist nicht an die Klischees gehalten: Hercules läuft als schwarzhaariger Latino-Typ durch die Säulenlandschaft, und die der Sage nach anmutigen Damen Athene und Hera werden als fette Riesenweiber dargestellt, was aber nicht minder spaßig ausfällt. Daß Ihr Euch aber in dem immens großen Areal immer wieder trotz Karte hoffnungslos verirrt, und die Tatsache, daß Ihr nur rennen könnt, solange ein wiederaufladbarer Balken voll ist, kosten das ansonsten sehr gute Comic-Action-Adventure knapp den Classic.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Action-Adventure |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Lucas Arts |
| Testversion: | Softgold |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | MC 1 Block |
| Features: | keine |
| Schwierigkeitsgrad: | 6 |
| Preis: | ca. 110 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei |
| Grafik: | 74% |
| Musik: | 70% |
| Soundeffekte: | 70% |

**Spielspaß: 79%**

# Risiko




*Bei der Auswahl der richtigen Taktik hilft das Handbuch leider nicht weiter.*

*Die gerenderten Kampfszenen im kleinen Fenster retten die Grafikwertung auch nicht.*

*Durch die zahlreichen Optionen entstehen laufend neue Spielsituationen.*

*Ein Blick aufs Spielbrett bietet mehr Übersicht als die drei Karten der PS-Umsetzung zusammen.*

Nach **Monopoly** folgt mit **Risiko** schon die zweite Konvertierung eines klassischen Brettspiels von Hasbro Interactive. Die PlayStation-Umsetzung beinhaltet neben dem Original-Strategiehit auch eine ultimative Fassung mit vielen neuen Optionen. Prinzipiell geht es bei **Risiko** um die Eroberung einzelner Gebiete oder sogar der ganzen Welt. Bis zu vier menschliche Generäle, fünf (klassisches Spiel) bzw. sieben (ultimatives Spiel) computergesteuerte Gegner, oder eine Mischung aus beidem, bekriegen sich auf verschiedenen Schauplätzen. Zu Beginn werden die zahlreichen Ländereien verteilt. Dies geschieht wahlweise zufällig oder Spieler-kontrolliert. Nacheinander absolvieren alle Kontrahenten ihre Züge, die aus vier Phasen bestehen. Zunächst wird die Verstärkung auf der Karte verteilt, gefolgt vom Kampfabschnitt. Ihr könnt nur angrenzende Gebiete attackieren, der Angriff erfolgt durch Würfeln. Die höchste Punktzahl entscheidet, welche Partei Einheiten verliert. Nachdem Ihr Eure Kriegszüge abgeschlossen habt, dürft Ihr Truppen aus einer Region in eine benachbarte befehlen. Falls zumindest eine Eurer Attacken erfolgreich war, erhaltet Ihr eine Gebiets-Karte, die Ihr später gegen zusätzliche Verstärkung eintauschen könnt. Um die Lage zu sondieren, stehen Euch jederzeit drei Landkarten zur Verfügung, die eine politische, strategische und Kontinental-Übersicht bieten. Im ultimativen Modus spielen eine Vielzahl neuer Features, die weit über die Möglichkeiten eines Brettspiel hinausgehen, eine Rolle. Es lassen sich z.B. Bündnisse schließen, Power-Ups aufsammeln und Gefangene nehmen. Jeder Spieler bestimmt eine Hauptstadt, setzt Generäle ein, baut Festungen und darf sogar Reparaturen ausführen. Nach jeder Runde läßt sich der Spielstand speichern. rz




*Zum Glück hat sich Hasbro Int. bei **Risiko** nicht auf die simple Umsetzung des Vorbilds beschränkt. Bei der klassischen Variante gelten die gleichen Kritikpunkte wie bei **Monopoly**: Ohne Brett und Spielfiguren entsteht keine Gruppendynamik, vor dem Bildschirm kommt schnell Langeweile auf. Doch der ultimative Modus bietet jede Menge Optionen, die aus **Risiko** ein interessantes und spannendes Strategiespiel machen. Die Komplexität der Zusammenhänge bei Attacken ließe sich als Brettspiel niemals verwirklichen, hier spielen das Terrain, die Armeegröße, umzingelte Gegner, Angriff auf dem Seeweg und weitere Faktoren eine Rolle. Taktisches Geschick ist also gefragt, während beim klassischen **Risiko** das Würfelglück entscheidet. Abgesehen von einigen gerenderten Einlagen erinnert die Optik an frühe 8-Bit-Zeiten, doch ausladende Grafiken sind auch nicht nötig. Zur flüssigen Steuerung empfehle ich dringend eine Maus, mit dem Joypad ist alles doch etwas mühselig.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Brettspiel |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Hasbro Int. |
| Testversion: | Hasbro Int. |
| Spieler: | 1-4 |
| Speicheroption: | MC 4 Blöcke |
| Features: | Maus-Unterstützung |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-9 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12 |
| Grafik: | 41% |
| Musik: | 45% |
| Soundeffekte: | 40% |

**Spielspaß: 69%**

# The Note



*The Note erscheint mir wie das erste veröffentlichte Machwerk eines Yaroze-Hobbyprogrammierers.*

Die Zeit der **Resident Evil**-Clones scheint gekommen. Sunsoft verpackt in ihrem **The Note** die Jagd auf Ratten, Zombies und Wölfe in einem riesigen Herrenhaus in eine Okkultismus-Story. Als freischaffender Journalist wurdet Ihr von einer japanischen Lady beauftragt, in Europa nach ihren halbwüchsigen Kids zu suchen, welche als letztes Lebenszeichen Bilder von sich in eben jenem Gemäuer, verbunden mit wirrem Gefasele über Geister und Dämonen, hinterlassen haben. Mit den üblichen Adventure-Menüs („Öffne", „Untersuche", „Verschiebe" etc.) durchstreift Ihr in der Ego-Perspektive die zahlreichen Räume, killt Monster mit der Shotgun (übrigens Eure einzige Waffe im gesamten Spiel) und löst Rätsel der Standardformel „Beschaffst Du mir, gebe ich Dir". Ihr müßt in den stockdusteren Kammern jedoch durch Anzünden von Lampen, Kerzen oder Öffnen von Rolläden immer erst für ausreichend Beleuchtung sorgen. Werdet Ihr verwundet, verengt sich zusehends Euer Blickwinkel. Bei Bedarf kauft Ihr Ausrüstungsgegenstände beim freundlichen Händler in der Stadt und/oder ruht Euch im Hotel aus und speichert für zwei Blocks ab. *rk*




*Kann mir mal jemand erzählen, wie man ohne jeglichen Anhaltspunkt auf Monster schießen soll? Kein Gewehr, kein Zielkreuz, kein Schuß und kein Einschlagloch sind zu sehen, lediglich einen Soundeffekt spendierten die Designer. Alle Räume sind spartanisch eingerichtet und texturiert, keine Spur von Horrorflair und Gruselatmosphäre. 08/15-Rätsel, nur durchschnittlich animierte Gegner und das idiotische System des eingeschränkten Blickwinkels bei Verletzungen geben* ***The Note*** *schließlich den Rest. Gegen Clones an sich hätten wir ja überhaupt nichts, sie müssen nur gut gemacht sein!*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | Action-Adventure |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | NK System |
| Testversion: | Sunsoft |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | MC 2 Blocks |
| Features: | keine |
| Schwierigkeitsgrad: | 6 |
| Preis: | ca. 110 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12 |
| Grafik: | 51% |
| Musik: | 45% |
| Soundeffekte: | 52% |

**Spielspaß: 42%**

# Inserentenverzeichnis

# Steep Slope Sliders




*Auch der kleine Raser gehört zu den versteckten Extras.*




*Wer im Wald den optimalen Pfad findet, kann fast ohne Lenkmanöver durchrauschen.*

*Für viereinhalb Drehungen gibt's über 500 Punkte, solange auch die Landung paßt.*

*Anhand des blauen Ghost Riders seht Ihr genau, an welchen Stellen Ihr Zeit verliert.*

Auch Sega läßt die Sportfans in der kalten Jahreszeit nicht im Stich. Neben **Winter Heat**, dem direkten Konkurrenten zu **Nagano Winter Olympics '98**, tritt Sega im Snowboard-Bereich dem PlayStation-Pendant **Cool Boarders 2** entgegen. Zu Beginn stehen vier mutige Sportler und sieben Strecken zur Auswahl. Eure Darbietung wird in zwei Kategorien bewertet, die benötigte Zeit und die durch Tricks erzielten Punkte. Die Renndauer hängt von Eurer Fahrkunst ab. Wer an Bäumen, Felsen und Häusern aneckt, verliert wertvolle Sekunden. Special Moves leitet Ihr durch verschiedene Tastenaktionen ein. Mit A springt Ihr ab, B dient für Salti, und mit C wird das Board gehalten. Mit L und R dreht Ihr Euch um die eigene Achse. Jeder vollendete Trick wird abhängig vom Schwierigkeitsgrad mit Punkten belohnt. Besonders hohe Wertungen erreicht Ihr durch Kombinationen: Für einen Überschlag mit vierfacher Drehung gibt's z.B. über 500 Punkte. Wer auf einer Strecke eine Bestleistung in einer der beiden Kategorien hinzaubert, darf als Belohnung einen neuen Brettkünstler oder eine Geheimstrecke anwählen. Unter anderem warten ein tätowierter, klatzköpfiger Angeber und ein graues Alien auf den Einsatz. Zu den sieben Kursen gehören drei Extremstrecken mit steilen Abfahrten und dichtbewachsenen Wäldern, eine alpine Abfahrtsstrecke und eine Halfpipe. Als besonderes Schmankerl dürfen sich erfolgreiche Athleten z.B. auf eine rasende Abfahrt durch einen Asteroidengürtel freuen. Die fünf besten Zeiten und Punktzahlen für jeden Kurs werden intern gespeichert, außerdem blendet das Programm auf Wunsch auch einen Ghost-Rider als Konkurrent ein. rz




*Sega gibt regelmäßig eindrucksvolle Lebenszeichen von sich. **Steep Slope Sliders** spielt sich um einiges flüssiger und steuert sich besser als Sonys **Cool Boarders 2**, das wir in der Ausgabe 2/98 testen. Euer Snowboarder läßt sich gefühlvoll und genau an allen Hindernissen vorbeilotsen, nur die Kollisionsabfrage zeigt einige Schwächen. Wenn Ihr z.B. an einem der Wertungstore im Alpine-Kurs hängenbleibt, kommt Ihr völlig zum Stillstand, eigentlich sollte es Euch nur kurz abbremsen und vielleicht etwas aus dem Gleichgewicht bringen, denn das Tor ist schließlich nicht aus Beton. Optisch bietet **Steep Slope Sliders** stimmungsvolle Winterlandschaften schnelles, flüssiges Scrolling, an einigen Stellen vermisse ich allerdings Transparenz-Effekte, wie man sie von der PlayStation gewohnt ist. Die größte Schwäche von Segas Snowboard-Game, der Schwierigkeitsgrad, kostet das Spiel leider den Classic. Nach nur einem Nachmittag hielt ich alle Bestleistungen und hatte alle Bonusfahrer erkämpft. Ob die reine Rekordejagd als Motivation ausreicht, um Sliders öfters zu spielen, muß jeder für sich selbst entscheiden.*

## WERTUNG

| | |
|---|---|
| System: | Sega Saturn |
| Spieletyp: | SnowBoard-Spiel |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Sega |
| Testversion: | Sega |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Intern,69 Blöcke |
| Features: | Replay |
| Schwierigkeitsgrad: | 3 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei |
| Grafik: | 72% |
| Musik: | 65% |
| Soundeffekte: | 61% |

**Spielspaß: 74%**






# Bust-a-Move 3



Ein gezielter Schuß mit der Bubble-Kanone und der Level ist geschafft.

Nach zwei *Bust-a-Move*-Ausflügen macht sich Klein-Bubby mit seinem Kumpel Bobby wieder auf zu neuen Tüftel-Abenteuern. Als Verstärkung haben die beiden Baby-Drachen acht verschiedene Knobbel-Freunde mitgebracht, die sich vor allem im Zwei-Spieler-Modus durch neckische Zuschiebe-Mitbringseln unterscheiden. Ansonsten hat sich nicht viel geändert: Am unteren Bildschirmrand ist eine Seifenblasenkanone positioniert, mit der Ihr mittels Richtungspfeil verschiedenfarbige Blasen an die langsam herabstürzende Bubble-Front schießt. Dort warten bereits eine Anzahl von Blasen darauf, nach unten befördert zu werden. Durch gezielte Schüsse müßt Ihr nun versuchen, die Kugelgebilde mit gleichfarbigen Bubbles verschwinden zu lassen. Schüsse an die Bande lassen Eure Farbkugeln nach dem altbewährten Billardprinzip im entsprechendem Winkel wieder abprallen. Mit diesem kleinen Trick werden auch die unzugänglichsten Stellen der Bläschentrauben erreicht. ws




*Trotz der großen Ähnlichkeit zu allen Vorgängern: **Bust-a-Move 3** ist eine echte Herausforderung für jeden Tüftelfreaks. Denn jede Puzzle-Aufgabe läßt sich lösen, meist ist es nur eine Frage des Timings im Einklang mit guter Kombinationsgabe. Alle Level sind meist mit wenigen, aber gut gezielten Schüssen zu knacken. Dank des einstellbaren und trotzdem moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrades wird vom Hardcore-Puzzler bis zum Einsteiger jeder bestens bedient und fühlt sich zu keinem Zeitpunkt über- oder unterfordert. Bust-a-Move 3 ist für mich der Vorzeigevertreter eines modernen, liebevollen Denkspiels, das seine klassischen Wurzeln nicht verbergen kann. Bust-a-Move 3-Neueinsteiger dürfen unbekümmert zugreifen. Besitzer einer älteren Vorgängerversion (auch unter Puzzle Bobble bekannt) sollten sich die Investition gut überlegen.*

**WERTUNG**

| | |
|---|---|
| System: | Sega Saturn |
| Spieletyp: | Denkspiel |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Taito |
| Testversion: | Acclaim |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Internes RAM |
| Features: | keine |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-6 |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei |
| Grafik: | 40% |
| Musik: | 62% |
| Soundeffekte: | 35% |

**Spielspaß: 85%**

# Enemy Zero

Irgendwo im tiefen Weltraum ist ein schwerer Raumfrachter auf seinem beschwerlichen Weg zur Erde. Plötzlich schallt ein unerträglicher Alarm-Ton durch die düsteren Korridor-Gänge. Der Auslöser ist schnell ausfindig gemacht: Eine häßliche Alien-Rasse hat sich an Bord eingenistet und treibt fortan sein grausiges Unwesen. Ein Teil der Mannschaft wurde bereits blutig dahingerafft ohne gegen die Eindringlinge etwas bewirken zu können. Ihr schlüpft in die Rolle von Pilotin Lara, die nach dem Erwachen aus ihrem Tiefschlaf, sich mit den Aliens herumschlagen darf. Auf echtzeitberechneten 3D-Gängen erforscht Ihr zahlreiche Render-Räume, untersucht sie, nehmt Gegenstände auf oder plaudert via Video-Phone mit überlebenden Besatzungsmitgliedern. Mit ständiger Angst im Nacken durchwandert Ihr zahlreiche Stationsgänge des mehrstöckigen Kreuzers, um alle ungebetenen Gäste auszurotten. Nebenbei gibt es viele andere Dinge zu erledigen: Für verschlossene Räume müßt Ihr Zugangscodes finden oder sammelt hilfreiches High-Tech-Spielzeug ein. Doch ständig ist Vorsicht geboten, es verfolgt Euch ein erbarmungslose Alien-Rasse, die ohne Vorwarnung zuschlägt. ws


**Sobald Ihr einen Raum betretet, wird eine hübsche Render-Kulisse von CD geladen.**


**Die Enemy Zero-Entwickler verlassen sich auf ein düsteres Story-Ambiente. Hier wandern wir durch einen 3D-Korridor.**




*Hervorragend inszenierte Render-Filmchen auf drei prall gefüllten CD's verteilt, lassen uns auf ein grandioses Action-Adventure Spiel hoffen. Doch unmittelbar, nachdem die Alien-Hatz richtig in Schwung kam, folgte zugleich der erste Dämpfer. Die monotone 3D-Grafik (alle Render-Kulissen mal außer acht gelassen) ist selbst für hartgesottene Adventure-Fans eine Tortour. Die Entwickler verlassen sich mehr auf ihre spannende Story, die im Endeffekt wirklich den einzigen Anreiz bietet, die drei Silberscheiben etwas länger im Gerät verweilen zu lassen. Das gewisse „Aliens"-Kribbeln kommt aber erst dann auf, wenn einem das Monstervieh auf den Fersen hängt. Jetzt heißt es: „Schnell handeln", um den richtigen Fluchtweg zu finden, bevor man schmatzend verspeist wird. Ansonsten schleicht sich gähnende Langeweile ein.*

**WERTUNG**

| | |
|---|---|
| System: | Saturn |
| Spieletyp: | Action-Adventure |
| Datenträger: | 3 CD's |
| Hersteller: | Sega/Warp |
| Testversion: | Sega |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Internes RAM |
| Features: | keine |
| Schwierigkeitsgrad: | 3-6 |
| Preis: | ca. 120 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12 |
| Grafik: | 73% |
| Musik: | 74% |
| Soundeffekte: | 68% |

**Spielspaß: 64%**




**A**llen Nintendo 64-Fans wird in der nächsten Ausgabe angesichts dieser Grafik-Aussichten das Wasser im Mund zusammenlaufen. Wenn Nintendo eine Hüpfspiel-Fortsetzung plant, darf die Fangemeinde mehr als neugierig sein. Wir präsentieren Euch in einem ausführlichen Preview das neueste Jump'n'Run-Meisterwerk, direkt aus Miyamotos edlen Design-Stube.

## Metal Gear Solid

**I**m Preview-Teil erwartet Euch noch ein hochkarätiger Titel. Glänzende 3D-Kulissen, atemberaubende Polygon-Figuren und ein packendes Adventure-Ambiente: Konamis **Metal Gear Solid** verspricht eines der heißesten PlayStation-Spiele des kommenden Jahres zu werden. Tet konnte in Japan erstmals eine spielbare Version antesten und teilt uns seine ersten "Live"-Eindrücke mit.

## Earthworm Jim 3D

**S**hinys Kult-Wurm bereitet sich auf sein erstes dreidimensionales PlayStation-Abenteuer vor. Wir begleiten Jimbo bei seinem Debüt-Streifzug durch eine paradiesische 3D-Welt, die wurm-typisch mit völlig durchgeknallten Polygon-Gegnern vollgestopft ist. Besonders gespannt dürft Ihr auf die neuen Talente und Verteidigungsmethoden des einstigen 16 Bit-Helden sein.

*In diesem Sinne: "Prost Neujahr!" von Earthworm Jim und der VG-Crew!*


# IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Michael Schmittner (ms), verantw.
**Redaktionelle Leitung:** Robert Zengerle (rz), Patricia Beischl (pat)
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)
**Redaktionsassistenz:** Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**So erreichen Sie die Redaktion:**
Tel.: 089/99115-0, Fax: 089/99115499
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

**Layout, DTP & Bildbearbeitung:** Maren Hengst
**Titellayout:** Wolfgang Berns
**Fotografie:** Josef Bleier
**Titel-Artwork:** Neverhood
**Anzeigenleitung:** Alan Markovic

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222

**Anzeigenmarketing:** Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2:** VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4:** HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Regina Beenken (341)
**International Account Manager:** Emma Karpfinger (089/4613-362, Fax 089/4613-775)
**Auslandsrepräsentanten:**
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
**USA:** M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
**Holland:** Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
**Japan:** Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

**Bestell- und Abonnement-Service:**
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
**Einzelheft:** DM 5,80
**Einzelheftbestellung:** Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425, Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
**Erscheinungsweise:** monatlich
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab
**Leitung Herstellung:** Klaus Buck
**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
**Druck:** E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall



**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
**Geschäftsführer:** Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

**Anschrift des Verlages:**
DMV Verlag
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.








*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG

## Playstation

| | |
|---|---|
| SONY PLAYSTATION | 289,- |
| DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD | |
| SOLANGE VORRAT REICHT | |
| SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE | 299,- |
| CONTROL PAD ORIG. | 44,- |
| ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL | 59,- |
| GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL | 84,- |
| LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN) | 119,- |
| MOUSE INKL. MOUSEPAD | 59,- |
| MEMORY CARD 15 BLOCKS | 29,- |
| MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG. | 39,- |
| MEMORY CARD 120 BLOCKS | 69,- |
| MEMORY CARD 720 BLOCKS | 109,- |
| NAMCO NEGCON PAD | 89,- |
| HYPER BLASTER PISTOLE | 59,- |
| ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD | 89,- |
| ACE COMBAT 2 (NOV) | 89,- |
| ACTUA SOCCER 2 | 89,- |
| ACTUA TENNIS | 89,- |
| AGENT ARMSTRONG | 84,- |
| AIR RACE | 99,- |
| ARK OF TIME | 84,- |
| ATARI ARCADE'S GREATEST HITS | 74,- |
| AUTO DESTRUCT (DEZ) | 89,- |
| AYRTON SENNA KART DUEL 2 | 84,- |
| BAPHOMETS FLUCH 2 | 89,- |
| BEAST | 84,- |
| BROKEN HELIX (JAN) | 99,- |
| BUG RIDERS | 84,- |
| BUSHIDO BLADE (JAN) | 109,- |
| BUST A MOVE 3 (JAN) | 59,- |
| CART INDY CAR (DEZ) | 89,- |
| CASTLEVANIA | 94,- |
| CLOCK TOWER (JAN) | 99,- |
| COLONY WARS | 89,- |
| COMMAND & CONQUER 2 | 99,- |
| COOL BOARDERS 2 (JAN) | 109,- |
| COURIER CRISIS | 89,- |
| CRASH BANDICOOT 2 (DEZ) | 89,- |
| CROC | 89,- |
| CRITICAL DEPTH (DEZ) | 79,- |
| DEATHTRAP DUNGEON (JAN) | 89,- |
| DEVIL'S DECEPTION | 84,- |
| DISCWORLD 2 | 89,- |
| DREAMS (JAN) | 89,- |
| DYNASTY WARRIORS | 89,- |
| EVERYBODY'S GOLF (DEZ) | 79,- |
| EXPLOSIVE RACING | 89,- |
| FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION | 89,- |
| FIGHTING FORCE | 99,- |
| FINAL FANTASY VII | 109,- |
| FELONY 11/79 | 99,- |
| FORMULA KARTS | 99,- |
| FROGGER | 79,- |
| G-POLICE | 109,- |
| GRAND THEFT AUTO (DEZ) | 89,- |
| HEAVEN'S GATE | 79,- |
| HERC'S ADVENTURE | 89,- |
| HERCULES | 89,- |
| JERSEY DEVIL | 94,- |
| MADDEN NFL '98 | 89,- |
| MAGIC THE GATHERING | 89,- |
| MARVEL SUPER HEROES | 89,- |
| MASS DESTRUCTION | 84,- |
| MAXIMUM FORCE | 89,- |
| MDK | 84,- |
| MICRO MACHINES V3 | 79,- |
| MONOPOLY | 84,- |
| MOTO RACER | 89,- |
| MOTOR MASH | 89,- |
| MUSEUM PIECE VOL. 2-5 | JE 79,- |
| MYST 2 - RIVEN (JAN) | 94,- |
| NASCAR '98 | 89,- |
| NBA LIVE 98 | 89,- |
| NBA HANGTIME | 99,- |
| NHL 98 | 89,- |
| NHL BREAKAWAY 98 | 84,- |
| NHL OPEN ICE | 99,- |
| NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (DEZ) | 84,- |
| NIGHTMARE CREATURES (JAN) | 89,- |
| NUCLEAR STRIKE | 89,- |
| OVERBOARD | 89,- |
| PANDEMONIUM 2 | 84,- |
| PANZER GENERAL 2 | 89,- |
| PARAPPA THE RAPPER | 79,- |
| PAX CORPUS | 89,- |
| PGA TOUR '98 | 89,- |
| PITFALL 3D (DEZ) | 89,- |
| POWER SOCCER 2 (DEZ) | 89,- |
| POWERSLIDE | 89,- |
| RAMPAGE WORLD TOUR | 74,- |
| RAPID RACER | 89,- |
| RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT | 84,- |
| RISIKO | 84,- |
| ROCK N ROLL RACING 2 (DEZ) | 89,- |
| ROSCO MCQUEEN | 89,- |
| SIGN OF THE SUN (FEB) | 84,- |
| SHADOW MASTER (DEZ) | 89,- |
| SKULL MONKEYS (JAN) | 89,- |
| STREETFIGHTER EX PLUS | 89,- |
| SUPER FOOTBALL CHAMPIONS | 94,- |
| SUPERSONIC RACERS 2XS | 94,- |
| TENNIS ARENA | 89,- |
| TEST DRIVE 4 | 89,- |
| THEME HOSPITAL (JAN) | 89,- |
| TIME CRISIS (MIT PISTOLE) | 139,- |
| TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP | 99,- |
| TOMB RAIDER 2 | 94,- |
| SPIELEBERAT. TOMB RAIDER 2 ORG. | 19,95 |
| UBIK (JAN) | 99,- |
| TOSHINDEN 3 | 89,- |
| TOTAL DRIVING | 84,- |
| V-RALLY | 89,- |
| VMX RACING | 89,- |
| VS (VERSUS) (JAN) | 99,- |
| WARCRAFT II | 89,- |
| WRECKING CREW (JAN) | 99,- |
| X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(DEZ) | 84,- |
| YOUNGBLOOD (JAN) | 99,- |
| Z (DEZ) | 79,- |

### SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| ACTUA GOLF | 14,- |
| ALONE IN THE DARK 2 | 19,- |
| BAKU BAKU ANIMAL | 49,- |
| BATTLE STATIONS | 49,- |
| D | 14,- |
| DRAGONHEART FIRE & STEEL | 29,- |
| HARDCORE 4X4 | 49,- |
| IRONMAN X/O MANOWAR | 14,- |
| MYSTARIA | 49,- |
| NBA JAM EXTREME | 39,- |
| NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD | 79,- |
| PANZER DRAGOON 2 | 59,- |
| PARODIUS DELUXE | 29,- |
| PRIMAL RAGE | 39,- |
| ROAD RASH | 39,- |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 39,- |
| SOVIET STRIKE | 39,- |
| STORY OF THOR 2 | 39,- |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TUR. | 39,- |
| SWAGMAN | 59,- |
| TOMB RAIDER | 69,- |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 49,- |
| WWF IN YOUR HOUSE | 29,- |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY - PLATINUM | 49,- |
| EXHUMED | 59,- |
| GREMLINiS ACTUA SOCC. - PLA. | 44,- |
| INT. TRACK AND FIELD - PLAT. | 44,- |
| NHL 97 | 49,- |
| ROAD RASH - PLATINUM | 49,- |
| SOVIET STRIKE PLATINUM (JAN) | 49,- |
| TIGER SHARK | 69,- |
| TEKKEN - PLATINUM | 49,- |
| THUNDERHAWK 2 - PLATINUM | 49,- |
| TUNNEL B1 | 29,- |
| WORMS - PLATINUM | 44,- |

nur solange Vorrat reicht

## SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| SEGA SATURN MAXI SET | 299,- |
| INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE | |
| MEGA SET | 333,- |
| WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2 | |
| CONTROL PAD ORIG. | 44,- |
| LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE) | 119,- |
| GAME BUSTER SCHUMMELMODUL | 79,- |
| MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. | 59,- |
| MEMORY CARD PLUS 8 MBIT | 79,- |
| ASSAULT RIGS | 69,- |
| ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (JAN) | 99,- |
| BOMBERMAN (1-10 SPIELER) | 89,- |
| BUST A MOVE 3 | 84,- |
| CROC (DEZ) | 89,- |
| DISCWORLD 2 | 84,- |
| DRAGON FORCE | 89,- |
| ENEMY ZERO - 4 CD'S | 109,- |
| FIFA 98-WM QUALIFIKATION (DEZ) | 89,- |
| FIGHTING FORCE | 99,- |
| FORMULA KARTS | 89,- |
| JURASSIC PARK - LOST WORLD | 89,- |
| LAST BRONX | 89,- |
| MADDEN NFL '98 | 89,- |
| MARVEL SUPER HEROES | 89,- |
| NASCAR '98 (DEZ) | 89,- |
| NBA LIVE '98 | 89,- |
| NBA ACTION 98 (DEZ) | 89,- |
| NEED FOR SPEED | 89,- |
| NHL '98 (DEZ) | 89,- |
| NHL ALLSTAR HOCKEY 98 | 89,- |
| RESIDENT EVIL | 89,- |
| RETURN FIRE | 89,- |
| SEGA TOURING CAR | 99,- |
| SHINING THE HOLY ARK | 89,- |
| STEEP SLOPE SLIDERS (JAN) | 94,- |
| SONIC R - SONIC T.T. | 99,- |
| TETRIS PLUS | 79,- |
| WARCRAFT II | 89,- |
| WINTER HEAT (JAN) | 99,- |
| WORLDWIDE SOCCER I98 | 89,- |
| Z | 99,- |

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 | 299,- |
| DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL | |
| CONTROL PAD ORIG. VER. FARBEN | 54,- |
| MADCATZ LENKRAD NEW VERS. | 149,- |
| INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION | |
| GAME BUSTER | 109,- |
| GAME KILLER - SCHUMMELMODUL | 69,- |
| MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. | 34,- |
| MEMORY CARD 1 MEG | 39,- |
| MEMORY CARD 5 MEG | 79,- |
| BLAST CORPS | 114,- |
| BOMBER MAN 64 | 89,- |
| CHAMELEON TWIST (DEZ) | 119,- |
| CLAYFIGHTER 63 1/3 | 139,- |
| DARK RIFT | 134,- |
| DIDDY KONG RACING | 89,- |
| EXTREME G | 139,- |
| FIFA 98 - WM-QUALIFIKAT. (DEZ) | 134,- |
| F1 POLE POSITION 64 | 139,- |
| GOEMON (JAN) | 149,- |
| HEXEN 64 | 144,- |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64 | 129,- |
| LAMBORGHINI 64 (DEZ) | 139,- |
| LYLAT WARS + RUMBLE PAK | 139,- |
| MARIO KART 64 | 89,- |
| MISCHIEF MAKERS | 89,- |
| MULTI RACING CHAMPIONSHIP | 119,- |
| NAGANO WINTER OLYMP.(JAN) | 144,- |
| NBA PRO '98 (JAN) | 139,- |
| NFL QUARTERBACK CLUB 98 | 139,- |
| SAN FRANCISCO RUSH | 129,- |
| SUPER MARIO 64 | 89,- |
| TOP GEAR RALLY | 139,- |
| TUROK DINOSAUR HUNTER | 129,- |
| WCW VS NWO: WORLD TOUR | 139,- |

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!) gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,40 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 6,– zzgl. NN-Gebühr.

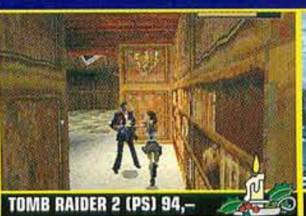
**AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH: LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN**
**TEL: 0049 85 17 37 77**
DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

# 0931 35 45 222

## oder 0180 5211844

## ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

Unser besonderer **Schnell-Service:** Ihre bis **15.30 Uhr** bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am **nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von **drei lieferbaren Artikeln** gleichzeitig sogar **portofrei.** Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestellservice:** Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die **Nachlieferung erfolgt portofrei.** Sie können auch unser **kostenloses Preislisten-Magazin** mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. **Bestellannahme bis 20 Uhr.**


TOMB RAIDER 2 (PS) 94,–



FINAL FANTASY VII (PS) 109,–


COM & CONQUER 2 (PS) 99,–


FIFA 98 PS/SAT 89,- N64 134,-